www.actionplus.com.pl



Nr 05/2000 (28)
Maj 2000
ISSN: 1429-964X
INDEX: 343102

Action PLUS

PC PSX N64 • TIPSY PORADY SOLUCJE

Cena: 3,90 zł

Instrukcja: Incoming

Solucje:

Faust
Nox
GTA 2
Battlezone 2
Liath
Wild Wild West
Planescape: Torment cz. 2
Hidden & Dangerous: Fight for Freedom

Poradniki:

Close Combat 4
The Sims
Might & Magic VIII

Save Game Show
Tipsy



Oryginalna gra (2xCD)

MESSIAH za 29⁹⁰!!!

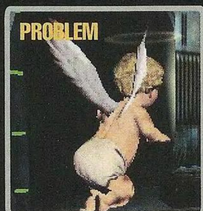
Bob jest wykolejeńcem niebios, aniołem tylko z imienia. Sam „Boski Ważniak" osobiście poprosił go, by usunął z powierzchni Ziemi te, jak to mówi, „dziwolągi". Bob posiada moc opętania dowolnej istoty i może wykorzystywać grzeszników, by zgładzić innych... grzeszników. Może wybierać spośród 40 rodzajów postaci i w ich ciałach skradać się, okaleczać, przebijać i zabijać inne szkodniki. Ale kogo opętać, oto jest pytanie...

POSTACIE

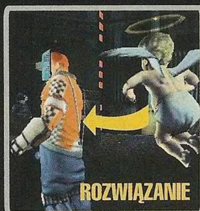
- Jako Bob możesz opętać i kontrolować dowolną spośród 40 rodzajów postaci: prostytutki, gliniarzy, Behemothy, księży, bramkarzy, cichodajki, tancerki, żigolaków, demony, mętów, spawaczy, techników nuklearnych, lekarzy, barmanów, karłów, alfonsów, potwory, zwierzęta i wiele innych!
- Wszystkie postacie wyglądają wyjątkowo realistycznie, nawet skóra w odpowiednich miejscach fałduje się i rozciąga.
- Połączenie techniki „motion capture" z tradycyjną animacją sprawia, że każda postać w Mesjaszu wygląda szalenie realistycznie.

BROŃ

- Ponad 10 różnych rodzajów broni, między innymi: napędzane rakietowo harpuny, pistolety igłowe, wyrzutnie rakiet, miotacze ognia, granaty, pistolety ogłuszeniowe.
- Wykorzystaj opętanych wrogów jako broń.
- Broń zostawia trwałe ślady w otoczeniu.
- Zwłoki pozostają tam, gdzie padły.



W jaki sposób słodki cherubinek Bob chroniony jedynie pieluchą odszukuje źródło zła na ziemi?



Opętanie to jest to... Goły i bezbronny, Bob używa swojej jedynej broni i opętuje pierwszą postać jaką widzi, robotnika.



Bob, rozpoznawalny po aureoli, spostrzega, że robotnik nie posiada praw do opuszczenia pomieszczenia. Dlatego, aby trochę namieszać, Bob spuszcza 5 tonowy czołg na niezorientowanego robotnika.



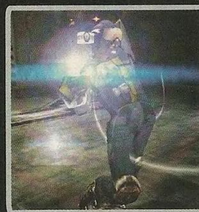
Teraz dopiero może opętać medyka, wysłanego na pomoc przygniecionemu robotnikowi, lekarze mają odpowiednie prawa dostępu.



W końcu przedostaje się przez drzwi magazynu, jednak Bob wciąż potrzebuje praw dostępu do laboratorium, gdzie chce zdobyć ważne informacje.



Porzuca ciało medyka, bo spostrzega, że gliniarz ma zezwolenia na wejście do laboratorium.



Gliny mają także laserowo kierowane KARABINY! Bosko!



W trakcie identyfikacji przed drzwiami laboratorium, Bob niechcący zwraca na siebie uwagę.





Po ujrzeniu potężnej siły emanującej z Behemotha sięgającego po gliniarza, Bob szybko decyduje się na zmianę wcielenia i opętuje Bestię. Teraz jest gotowy NA SZATAŃSKĄ ZABAWĘ!

Olbrzymi 5 metrowy, genetycznie wyhodowany Behemoth wyszarpuje serce gliniarza i rzuca jego martwym ciałem jak szmacianą lalką.

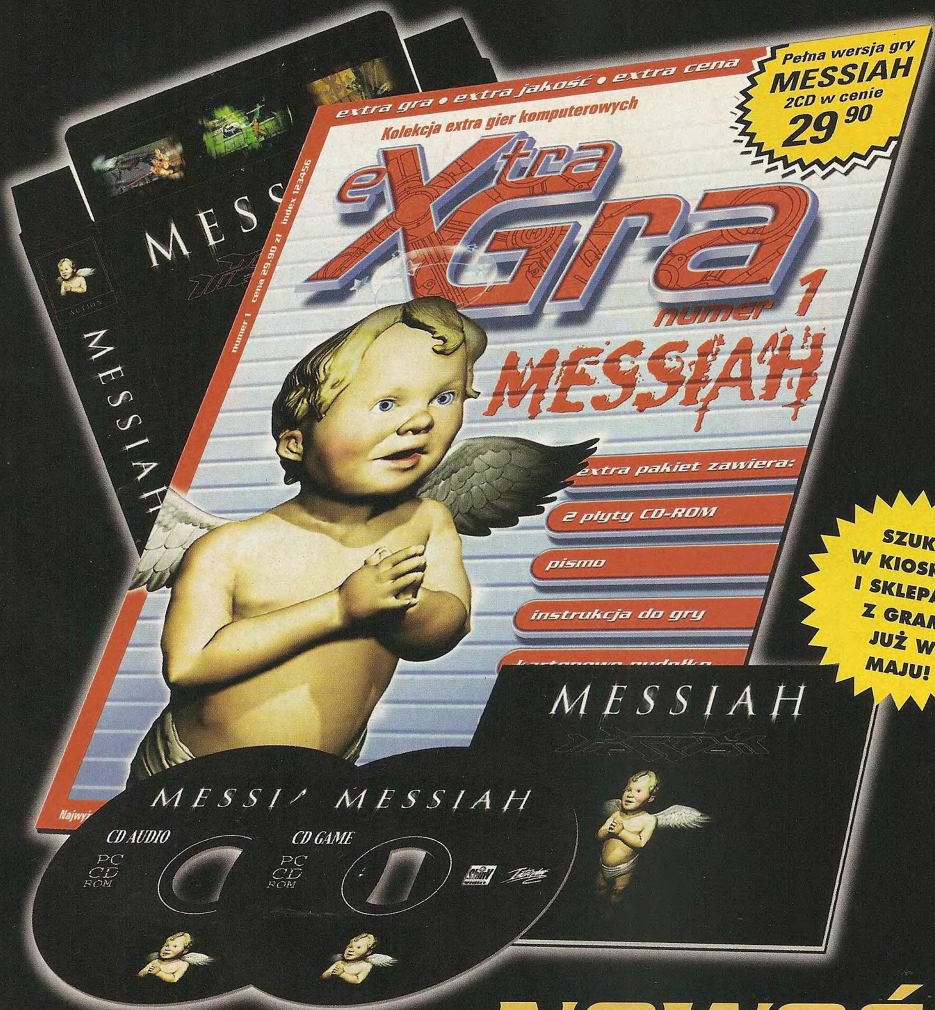
Czy nadal sądzisz, że nasz słodki cherubinek jest bezbronny?

Zamów Messiaha z dostawą do domu

(0-22) 519 69 19

Zadzwoń już dziś!

Oryginalne gry tańsze niż pirackie! Rozpoczęła się rynkowa rewolucja, weź w niej udział i stań po stronie mega tanich oryginalnych gier. Już wkrótce będziesz mógł kupić nową, doskonałą grę Messiah w cenie znacznie niższej niż pirackiej. Za dwie płyty CD zapłacisz jedynie 29.90!



NOWOŚĆ!

Pakiet z pełną wersją znakomitej gry komputerowej Messiah zawierający:

- płytę CD-ROM z programem,
- dodatkową płytę audio z muzyką z gry,
- opakowanie plastikowe płyt CD,
- pudełko kartonowe na grę,
- instrukcję obsługi,
- pismo z dodatkowymi informacjami związanymi z grą Messiah,
- konkurs z możliwością wygrania odlotowego komputera.

Szukaj już w maju nowej, odjazdowej kolekcji oryginalnych gier komputerowych. Pierwszy numer Extra Gry kupisz w całej Polsce w punktach sprzedaży prasy i dobrych stoiskach z grami komputerowymi.

www.extragra.com

Pierwszy z trzecim w piątym.

Maj to bardzo piękny miesiąc. Na dworze coraz cieplej, a dzięki świętom ma się trochę wolnego czasu - oczywiście nikogo nie namawiam, by siedział przy komputerze miast wyjść na rower, ale - na wypadek wiosennych burz tudzież innych nieprzewidywalnych pogodowych załamań - lepiej jeszcze swego blaszaka do szafy nie chować. Zwłaszcza jeśli gustuje się w przygodówkach, RPGach, strategiach... no, właściwie w czymkolwiek.
W naszym majowym numerze znalazły się bowiem solucje do dwóch spolszczonych przygodówek (Fausta i Liatha), dwóch RPGów - Planescape: Torment (część druga i ostatnia) oraz Noxa (część pierwsza i nie ostatnia), dwóch strzelanino-strategii (Hidden & Dangerous: Fight for Freedom i Battlezone II) oraz gangsterskiej samochodówki GTA2 i opierającego się na filmie Wild Wild Westa (u nas w kinach występował pod tytułem "Bardzo dziki zachód").
Na tym oczywiście się nie kończy, bo dla miłośników samego życia przygotowaliśmy jeszcze poradnik do The Sims, a dla RPGowców (ci to mają dobrze, nie?) - do najnowszego Might and Magic, noszącego już numer ósmy.
Łącznie z działami stałymi (do których od następnego numeru powinien dołączyć zapoczątkowany miesiąc temu Easter Eggs) jest więc tego całkiem sporo - no ale tak przecież powinno być, nieprawdaż?

Naczelny

PS. Życzę miłego dyngusa - heh, ale się wyżyję na Timie ;)))
PS. A Tim obleje i.... oleje :))) (tim)

Zawartość numeru



Instrukcja:

Incoming 05-07

Solucje:

Faust 08-11
Liath 12-13
Planescape: Torment cz. 2 14-19
Nox 20-28
H&D: Fight for Freedom 29-31
GTA 2 32-37
Battlezone II 38-43
Wild Wild West 44-47

Poradniki:

Might & Magic VIII 48-51
Close Combat 4 52-53
The Sims 54-58

Hacker:

Save Game Show 59
Budka Suflera 60
Tipsy 62-63

W NASTĘPNYM NUMERZE:

W następnym numerze znajdziecie między innymi solucje do **Messiah**, **Soldiers of Fortune**, **Aztec PL**, **Might & Magic VII** i **Traitors Gate PL**, poradnik do **Shadow Company** oraz kontynuację Noxa z opisem przejścia dla Łucznika i Maga, a do tego działy stałe: **Save Game Show**, **Budka Suflera** i **Tipsy** okraszone drugim wejściem **Easter Eggs**, którego lepiej przecież nie przegapić!

Action PLUS®

e-mail: aplus@silvershark.com.pl
www.silvershark.com.pl

Numer 28
Maj 2000

REDAKCJA

Aleksander Olszewski
redaktor naczelny

ZESPÓŁ REDAKCYJNY

Andrzej Sawicki,
Patryk Sawicki,
Agnieszka Siejka,
Andrzej Sitek,
Jacek Smoliński,
Mariusz Turowski

STALI WSPÓŁPRACOWNICY

Artur Okoń

PROJEKT GRAFICZNY
SKŁAD KOMPUTEROWY

Beata Haratym
Janusz Oziom
Jacek Sawicki
Grzegorz Jaszczyszyn

WYDAWCA

Silver Shark sp. z o.o.
51-667 Wrocław, ul. Dembowskiego 57/61

tel. /fax (0 71) 3412083
e-mail: aplus@silvershark.com.pl

BIURO OBSŁUGI KLIENTA

tel. (0 71) 3412083

DZIAŁ ZAMÓWIEŃ I PRENUMERATY

pon 9.00 - 15.00, pozostałe 9.00 - 11.00
tel. (071) 343 70 71 w. 337, 338

REKLAMA

Jacek Bzdun
tel. 0603 075 889
e-mail: reklama@silvershark.com.pl

Druk:
Poligrafia S. A. Kielce



producent: Rage
platforma: PC

Incoming

Incoming jest bardzo dynamiczną strzelanką z wieloma dostępnymi pojazdami i zróżnicowanymi zadaniami połączonymi z elementami strategii. W trakcie gry dane ci będzie siąść za sterami szerokiego spektrum maszyn wojennych: od tych standardowych po wojenne statki powietrzne - wszystko po to, by jak najefektowniej atakować, bronić, przechwytywać, zdobywać zasobów, eskortować i... ale to już tajemnica.

I Wiadomości wstępne

☑ 1. Historia

Niedaleka przyszłość. Coraz bardziej narastająca liczba obserwowanych zjawisk UFO stała się na początku wieku XXI stałym elementem zainteresowania rządów na ziemi. Ale celem Obcych nie była jedynie pokojowa obserwacja, co zostało aż nadto dobitnie pokazane w maju 2008, kiedy to zaatakowana została baza na Księżycu. W wyniku tego ataku zmobilizowano wszystkie ziemskie jednostki kosmiczne mogące pomóc w ewakuacji personelu bazy - części z nich udało się przedrzeć przez kordon obcych i uratować kilkusetosobowy personel bazy. Nie było się jednak z czego cieszyć, tym bardziej, że wojna dopiero się rozpoczynała.

Po serii precyzyjnych ataków na dalsze jednostki zdolne do lotów kosmicznych i przy napływających coraz bardziej niepodważalnych dowodów na istnienie w Arktyce bazy obcych, przedsięwzięto decyzję o wybudowaniu na afrykańskim wzniesieniu w pobliżu Kilimandżaro sekretnej bazy i zamontowaniu w niej urządzenia o nazwie ADATA (Anomaly Detection and Tracking Array), której zadaniem miało być śledzenie poczynań obcych.

Po ośmiu miesiącach wytężonej pracy baza i jej wyposażenie były gotowe do testów - jednakże w ich trakcie Obcy zdołali namierzyć bazę i ruszyli by ją zniszczyć...

☑ 2. Struktura gry

Incoming składa się z sześciu scenariuszy, z których każdy składa się z dziesięciu etapów - ukończenie każdej z misji jest niezbędne do przejścia dalej. Gracz dysponuje limitem trzech żyć, których utrata równa się końcowi gry i konieczności rozpoczęcia jej od nowa.

Dodatkowo w trybie Campaign Action, prócz sześciu kampanii standardowych, dostępne są cztery kampanie dodatkowe - każda z nich składa się z pojedynczej misji. Dla prawdziwych maniaków przygotowano również misje bonusowe, ale te będziesz już musiał odkryć samodzielnie.

Są trzy możliwe sposoby zakończenia misji:
- twój pojazd ulegnie zniszczeniu
- obiekt, który ma zostać ochroniony ulegnie zniszczeniu
- zniszczeniu ulegną pojazdy stanowiące twój cel w danej misji

Jak można się domyślić, dwóch pierwszych sposobów ukończenia misji należy unikać.

W trakcie gry będziesz się czasami musiał zająć także i stroną strategiczną batalii z obcymi - służy do tego Tactical Display, czyli Ekran Kontroli Taktycznej.

II Przygotowania do gry

☑ 1. Instalacja

1. Włóż płytę CD-ROM z grą do napędu CD.
2. Jeśli masz włączony autostart pojawi się okienko programu instalacyjnego. Jeśli jednak nic takiego się nie pojawi, będziesz sobie musiał uruchomić je ręcznie. Kliknij dwukrotnie na ikonie Mój Komputer a następnie na ikonie przedstawiającej napęd CD. Gdy otworzy się okienko z zawartością płyty CD-ROM, kliknij na ikonie podpisanej Setup.
3. Okienko programu instalacyjnego zawiera cztery duże przyciski (u dołu), które odpowiadają, w kolejności od lewej, za: uruchomienie gry (Play Game - nieaktywny, gdy gra nie została jeszcze zainstalowana), jej zainstalowanie (Install Game), odinstalowanie (Uninstall Game) oraz wyjście z programu instalacyjnego. Kliknij na drugi z lewej.
4. Postępując zgodnie z pojawiającymi się na ekranie poleceniami (są po angielsku, ale w większości przypadków wystarczy tylko klikać na Next) - gra zostanie zainstalowana.

☑ 2. Uruchamianie

Po zainstalowaniu gry wystarczy kliknąć na pierwszą z lewej ikonę w okienku programu instalacyjnego. Innym sposobem jest skorzystanie z ikony umieszczonej w menu Start/Incoming.

Uwaga: jeśli masz w komputerze zainstalowaną więcej niż jedną kartę 3D (np. VooDoo), wówczas przy każdym uruchomieniu gry będziesz musiał wybrać tą, która będzie wykorzystywana do wyświetlania grafiki.

III Nauka gry

☑ 1. Na początek...

Po poprawnie przeprowadzonej instalacji i uruchomieniu gry na ekranie pojawi się jej główne menu. Wybierz opcję Start Game, a następnie Campaign Tactic, dzięki czemu rozpoczniesz grę z włączonymi etapami taktycznymi. Przy tych opcjach rozpoczynasz grę jako strzelec w wieżyczce obronnej w pobliżu bazy z ADATA - na ekranie powinien się pojawić tekst informujący cię o zadaniach do wykonania w tej misji (i w następnych też).

☑ 2. Etap I

Baza ADATA wykryła nadlatujące obiekty obcych. Twoim zadaniem jest obrona instalacji przez bardzo prawdopodobnym atakiem obcych - jako strzelec masz do dyspozycji wieżyczkę przeciwlotniczą wyposażoną w dodatkową wyrzutnię rakiet przeciwlotniczych. Do jej kontroli służą następujące klawisze:

strzałka w lewo - obrót wieżyczki w lewo
strzałka w prawo - obrót wieżyczki w prawo
strzałka w górę - opuszczenie lufy
strzałka w dół - podniesienie lufy
spacja - strzał z działka
lewy Shift - wystrzelenie rakiety

Do lokalizacji wroga służy czerwona strzałka u góry ekranu oraz ekran radaru (na którym występują w postaci czerwonych kropek) - przy ich pomocy powinieneś zlokalizować i zniszczyć wszystkie nadlatujące statki wroga zanim te będą w stanie zaatakować bazę.

Jeśli system naprowadzania rakiet uchwyci wrogi cel na ekranie pojawi się obracający się czerwonobiały kwadrat (który będzie w dodatku migał). W tym momencie wystarczy wcisnąć lewy klawisz Shift by odpalić w jego kierunku rakietę - powinna się na niego samodzielnie naprowadzić i go zniszczyć.

W momencie, gdy system naprowadzania uchwyci jednostkę sprzymierzonych celownik zmieni kolor z czerwonego na niebieski - oczywiście lepiej w tym momencie rakiety nie odpalać, bo niszcząc własne siły wojny się nie wygra.

Tips: Jeśli jakaś jednostka odłączy się od wrogiej formacji odpal rakietę nie przerywając ostrzału głównych sił wroga (powinno zadziałać, ale głowy za to nie dam).

3. Etap II

Pojazd rozpoznawczy z danymi wywiadowczymi rozbił się w terenie opanowanym przez siły obcych. Wysłane w teren siły lądowe zdołały odbić pojazd i obecnie powstrzymują ataki wroga, jednakże ich sytuacja gwałtownie się pogarsza i wezwały one wsparcie powietrzne.

W misji tej wcielisz się w rolę pilota śmigłowca Comanche. Do jego kontroli służą następujące klawisze:

strzałka w lewo - obrót śmigłowca w lewo
strzałka w prawo - obrót śmigłowca w prawo
strzałka w górę - opuszczenie nosa śmigłowca w dół (przyspieszenie)
strzałka w dół - podniesienie nosa śmigłowca w górę (zwolnienie)
klawisz Q - zwiększenie wysokości lotu
klawisz A - zmniejszenie wysokości lotu
spacja - strzał z wieżyczki
lewy Shift - wystrzelenie rakiety

Aby rozpocząć lot naciśnij klawisz Q a następnie strzałkę w górę by ruszyć do przodu. Na miejsce katastrofy poprowadzi cię zielony znak nawigacyjny wyświetlany w górnej części ekranu. Po dotarciu na miejsce walki zostaniesz poinformowany, że udało się zlokalizować siły wroga, a na twoim radarze pojawią się dwie nowe pomarańczowe kropki oznaczające wraże pojazdy - musisz je oczywiście zniszczyć. Warto zwrócić uwagę na fakt, że wieżyczka z działkiem automatycznie naprowadza się na wroga - oczywiście w pewnych granicach. W pewnym momencie do walki włączy się latający statek obcych - uważaj na niego, ale nie przerywaj walki z czołgami wroga, które są twoim głównym celem. Wkrótce pojawi się kolejna grupa czterech wrogich pojazdów - zniszcz je zanim te zdołają dotrzeć na miejsce katastrofy i zniszczyć twoje wojska.

Gdy pozbędziesz się już wszystkich wrogów, łącznie z tymi latającymi, przyjdzie pora na akcję ratunkową. Ustaw się dokładnie nad miejscem katastrofy, a zostanie opuszczona lina, którą będziesz mógł podjąć rozbitków i ich pojazd. Musisz z nimi wrócić do bazy (ponownie pomocą służyć ci będą zielone znaki nawigacyjne) - gdy się w niej znajdziesz, pojazd zostanie odłączony, a misja zakończy się powodzeniem.

Uwaga: jeśli w trakcie walki skończy ci się amunicja lub twój helikopter dozna poważnych uszkodzeń możesz wrócić do bazy i wylądować na okrągłym polu oznaczonym krzyżem - amunicja i pancerz będą jak nowe.

Tips: W trakcie walki z wrogiem staraj się pozostawać w ciągłym ruchu, co uniemożliwi mu namierzenie pojazdu i zadanie poważniejszych uszkodzeń.

4. Etap III

Wrogi oddział zdołał się przedrzeć przez zewnętrzną linię obrony i obecnie zmierza w kierunku składu paliwa. Niestety w bezpośrednim sąsiedztwie składu znajduje się tylko jeden czołg, więc walka będzie bardzo ciężka - oczywiście tak się składa, że to ty siądziesz za jego sterami.

Klawisze sterujące to:
strzałka w lewo - obrót czołgu w lewo
strzałka w prawo - obrót czołgu w prawo
strzałka w górę - jazda do przodu
strzałka w dół - jazda do tyłu
spacja - strzał z działa (samonaprowadzające!)

Skład zostanie zaatakowany przez dwa czołgi lekkie oraz dwie pary czołgów ciężkich. Po ich zniszczeniu zostaniesz przeniesiony do pierwszego etapu strategicznego.

Uwaga: Jeśli czołg doznał poważnych uszkodzeń możesz go naprawić zatrzymując się na chwilę w miejscu uzupełnień - ale zanim to zrobisz upewnij się, że w pobliżu nie ma żadnych wrogów, bo stojący czołg będzie dla nich bardzo łatwym celem.

Z południa nadciąga pierwsza fala bombowców wroga. Ekran podglądu możesz przesuwać ustawiając wskaźnik myszki przy odpowiednim brzegu ekranu. Kliknij na wieżyczkę obrony przeciwlotniczej, która ma zaatakować wroga. Powinna ona automatycznie namierzyć bombowce i zacząć w nie strzelać - atak zakończy się w momencie zniszczenia celu lub wieżyczki.
Postępując w powyższy sposób zniszcz wszystkie cztery bombowce pierwszej fali, a następnie zajmij się czterema następnymi, nadlatującymi od północnego zachodu.

Tips: Przez cały czas obserwuj ekran radaru, gdyż może się zdarzyć, że wróg zaatakuje twoje jednostki znajdujące się poza ekranem kontroli taktycznej.

Kiedy zniszczysz wszystkie bombowce wroga część taktyczna zostanie zakończona a ty powrócisz z powrotem do swojego czołgu, by spotkać się z kolejnymi pojazdami wroga. Tym razem atakować będą na pierwszy rzut oka tylko cztery czołgi, ale uważaj na trzy kolejne, które będą chciały podejść od drugiej strony i zniszczyć stanowiska radarowe. Gdy zniszczysz wszystkich wrogów kolejny etap wojny zostanie szczęśliwie zakończony.

Od tego momentu jesteś już zdany tylko na siebie. Ale jeśli będziesz uważnie śledził pojawiające się na ekranie rozkazy, niszczył wszystkie pojazdy wroga i radził sobie w coraz bardziej rozbudowanych częściach taktycznych - powinno ci się udać. W końcu zależy od tego los Ziemi, nieprawdaż?

IV Co, gdzie i jak

☑ 1. Ekran główny

Po uruchomieniu gry na ekranie pojawia się menu główne. Umożliwia ono rozpoczęcie nowej gry (Start Game), wczytanie starej (Load Game), zmianę konfiguracji gry (Game Options) oraz wyjście z gry (Exit).

Do poruszania się w menu służą klawisze kursora, joystick lub myszka - wybór potwierdza się przy pomocy klawisza enter, lewego przycisku myszy lub przycisku fire w joysticku. Uwaga - myszka nie działa podczas wprowadzania tekstu na listę wyników!

☑ 1. Nowa gra

Aby rozpocząć nową grę wystarczy w głównym menu wybrać opcję Start Game, dzięki czemu przechodzi się na ekran wyboru typu gry. Mamy tu następujące możliwości:
Arcade (tryb arcade)
Campaign Action (kampania bez części taktycznej)
Campaign Tactics (kampania z częścią taktyczną)
Network (gra w sieci)
Split Screen (gra na podzielonym ekranie)

☑ 1.1 Tryb arcade

Po wybraniu tego trybu możesz wybrać dowolny pojazd a następnie walczyć na dowolnym ze scenariuszy - wyboru dokonuje się w standardowy sposób, czyli klawiszami kursora, myszką lub joystickiem. Uwaga: część pojazdów dostępna jest jedynie na niektórych scenariuszach.
W trybie tym możesz zbierać boostery, zwiększające możliwości pilotowanego przez ciebie pojazdu. Jeśli jakiś booster przez dłuższy czas nie zostanie zebrany, ulega samozniszczeniu w małej eksplozji. Rodzaj boostera określany jest przez jego kolor:
czerwony - zwiększa siłę rażenia broni podstawowej, działa do końca danego etapu
zielony - zwiększa siłę rażenia broni dodatkowej, działa do końca danego etapu
niebieski - zwiększa liczbę amunicji broni dodatkowej
czarny - zwiększa siłę rażenia obydwu rodzajów broni
żółty - uzupełnia obydwa rodzaje uzbrojenia
biały - uzupełnia 20% obydwu rodzajów uzbrojenia
fioletowy - daje czasową niezniszczalność
niebieskozielony - powoduje, że przeciwnik otrzymuje obrażenia zamiast ciebie
złoty - otrzymujesz dodatkowe życie
migające kolory - niszczy wszystkich przeciwników

Grę w tym trybie rozpoczynasz mając do dyspozycji trzy życia. Każde zniszczenie statku powoduje, że tracisz jedno z nich; jeśli stracisz wszystkie życia, gra ulega przerwaniu. Po jednokrotnym naciśnięciu przycisku Fire lub spacji pojawi się ekran z punktacją - aby wrócić do głównego menu wystarczy wcisnąć Fire jeszcze raz.

☑ 1.2 Tryb kampanii / kampanii z częścią taktyczną

Dwa dostępne w grze tryby kampanii różnią się między sobą jedynie obecnością części taktycznej. Kampania bez niej jest prostsza, ale i daje mniej punktów (nie mówiąc o satysfakcji - tym bardziej, że podstawy części taktycznej już znacie). Ekran startowy kampanii pojawia się zanim wybierzesz scenariusz i zawiera ogólne informacje dotyczące batalii. Informacje dotyczące poszczególnych misji danej kampanii pojawiają się na ekranie przed jej rozpoczęciem, a wszelkie mapy i dane nawigacyjne są automatycznie wprowadzane do komputera pokładowego twej jednostki, dzięki czemu nie ma najmniejszej potrzeby korzystania z dodatkowych map.
Po ukończeniu danej misji pojawia się ekran ze statystykami pozwalającymi ocenić swoje działania. Na jego górze wypisane są zdobyte przez ciebie punkty, a u jego dołu informacja o stanie, w jakim znajduje się obecnie cała bitwa. By przejść dalej wystarczy nacisnąć przycisk fire.

☑ 1.3 Gra siecowa

Aby rozpocząć grę w sieci z innymi graczami, trzeba w menu głównym wybrać opcję Network. W trybie tym połączyć się ze sobą może maksymalnie ośmiu graczy, a sama gra odpowiada praktycznie trybowi arcade dla pojedynczego gracza - można w niej zbierać boostery, które mają dokładnie takie samo znaczenie.
Po wejściu do gry sieciowej musisz się zdecydować, czy twój komputer ma być serwerem (host), czy też chcesz się jedynie dołączyć do gry na już istniejącym serwerze. Jeśli zdecydowałeś się na założenie nowego serwera, gra poprosi cię o wpisanie swojej ksywy oraz nazwy gry; w przypadku dołączenia się do gry musisz podać jedynie swoją ksywę.
Gra sieciowa może przebiegać na jeden z trzech sposobów.
Body Count - w trybie tym liczy się jedynie liczba zabitych wrogów. Ekran ze statystykami pojawiający się po zakończeniu walki podaje w tym trybie liczbę oddanych strzałów, wystrzelonych rakiet, zniszczonych wrogów oraz kolejność graczy - kryterium jest oczywiście liczba zniszczonych wrogów.
Defence Force - w tym trybie najważniejsza jest obrona własnej bazy przed atakami wroga. Jeśli w trakcie określonego czasu nie zostanie zniszczona żadna istotna instalacja, misja kończy się sukcesem. Ekran statystyk pojawiający się po zakończeniu walki podaje ilość oddanych strzałów, zabitych wrogów oraz liczbę własnych śmierci.
Team Play - jest on w zasadzie identyczny jak Body Count, ale gracze podzieleni są na dwie drużyny: obcych oraz ludzi a zwycięstwa liczone są nie indywidualnie a grupowo. Statystyki pojawiające się na ekranie po zakończeniu walki zawierają informację o tym, która ze stron wygrała, oraz informacje o najlepszym graczu oraz ilość strzałów oddanych przez wszystkich graczy.

☑ 1.4 Split Screen

Tryb ten umożliwia grę dwóm osobom na jednym komputerze - ekran zostaje podzielony na dwie oddzielne części, odpowiadające za wyświetlanie informacji dla grających. Tryb ten można łączyć z grą w sieci, dzięki czemu w walce może uczestniczyć ośmiu graczy przy tylko czterech połączonych ze sobą komputerach.

☑ 2. Odczytywania i zapisywanie gry.

By załadować wcześniej zapisaną grę należy w menu głównym wybrać opcję Load Game, a następnie podświetlić odpowiedni zapis i wcisnąć enter. Jeśli jest to pierwsze uruchomienie gry, to z opcji tej nie można skorzystać, ponieważ żaden stan gry nie został jeszcze na dysku zapisany.
By zapisać stan gry na dysku, wystarczy w dowolnym momencie nacisnąć klawisz Escape (ESC), a następnie spośród opcji wyświetlonych na ekranie wybrać Save Game. Na następnym ekranie wybiera się jeszcze puste miejsce, wpisuje ośmioliterową nazwę i wciska enter.

☑ 3. Opcje gry

Trzecia z pozycji w menu głównym nosi nazwę Game Options i służy do ustalania konfiguracji dźwięku, obrazu, poziomu trudności i innych.

☑ 3.1 Sposób kontroli pojazdu (Controller)

Opcja ta umożliwia zmianę konfiguracji kontrolerów używanych do kontroli pojazdów: klawiatury, myszki i joysticka. W dwóch ostatnich przypadkach można dodatkowo ustalić czułość urządzeń. Jeśli podłączony joystick jest kompatybilny z systemem Force Feedback, to dodatkowo pojawi się możliwość wyboru siły, z jaką będzie on działał - od całkowitego wyłączenia (OFF) do 100%.
Dzięki opcjom dostępnym w tym menu możliwe jest dopasowanie urządzeń sterujących do swych preferencji, a także dowolne ich ze sobą mieszanie, np. joysticka z klawiaturą, czy klawiatury z myszą.

☑ 3.2 Opcje związane z dźwiękiem (Audio)

Z poziomu tego menu można włączyć lub wyłączyć towarzyszącą grze muzykę (jest ona odtwarzana jedynie wtedy, gdy w napędzie znajduje się płyta CD z grą), ustawić głośność efektów dźwiękowych, wyłączyć je zupełnie, włączyć przestrzenne efekty dźwiękowe, ustawić położenie głośników (opcja ta działa jedynie w trybie stereo) a także wybrać ich typ.

☑ 3.3 Opcje związane z obrazem (Video)

W menu tym można ustalić sposób wyświetlania na ekranie obiektów, włączyć/wyłączyć wyświetlanie efektów świetlnych, włączyć/wyłączyć efekt zamglenia horyzontu, wyświetlania cieni, włączyć/wyłączyć wyświetlanie mapy, dwuliniowe filtrowanie tekstur (poprawia jakość wyświetlanej grafiki, ale na starczych kartach 3D spowalnia wyświetlanie) oraz korekcję perspektywy. Poprzez wyłączanie powyższych funkcji można, kosztem jakości grafiki, zwiększyć szybkość działania gry na słabszych komputerach.
Ostatnia sekcja tego menu umożliwia dokładną regulację nasycenia trzech kolorów składowych: czerwonego, niebieskiego i zielonego.

Uwaga: niektóre z powyższych opcji mogą być przy części kart graficznych nieaktywne!

☑ 3.4 Statystyki

Opcja ta umożliwia podgląd możliwości komputera, na którym została uruchomiona gra.

☑ 3.5 Powrót do ustawień domyślnych (Reset Options)

Wybranie tej opcji spowoduje anulowanie wszelkich zmian wprowadzonych w menu Game Options.

☑ 3.6 Opcje dostępne w trakcie gry

Aby dostać się do menu opcji podczas gry, wystarczy wcisnąć klawisz ESC. Dostępne wówczas będą:
Continue Game - kontynuacja gry, wyjście z menu opcji
Save Game - zapisanie stanu gry na dysk
Game Options - przejście do menu umożliwiającego zmianę opcji gry
Exit Game - wyjście z gry

V Ekran gry

W trakcie gry na ekranie wyświetlane są różne wskaźniki, umożliwiające walkę i pomagające w orientowaniu się w terenie.

☑ 1. Radar

Jego ekran wyświetlany jest w dolnej środkowej części ekranu i pokazuje położenie obiektów wykrytych przez pokładowy system radarowy. Są one wyświetlane w formie trójkątów ustawionych zgodnie z kierunkiem ruchu. Ich kolory oznaczają ich typ:
biały - baza ludzi
żółty - baza obcych
zielony - naziemny pojazd ludzi
pomarańczowy - naziemny pojazd obcych
niebieski - latający pojazd ludzi
czerwony - latający pojazd obcych

☑ **2. Kontrolki uzbrojenia podstawowego**
Umieszczone są w lewej dolnej części ekranu i przedstawiają typ aktywnej broni. Broń podstawowa posiada niekiedy zdolność do automatycznego naprowadzania się na cel - może ono jednakże dotyczyć albo jedynie obrotów poziomych albo także i pionowych.

☑ **3. Kontrolki uzbrojenia dodatkowego**
Umieszczone są w prawej dolnej części ekranu i przedstawiają jej typ oraz liczbę dostępnej amunicji. Broń dodatkowa jest zawsze silniejsza od podstawowej, ale posiada ograniczoną liczbę amunicji.
Jeśli po strzale symbol broni zniknie z ekranu, ale nadal będzie wyświetlana liczba dostępnych naboi, to znaczy to, że jest ona przeładowywana. Kiedy z ekranu zniknie także i liczba dostępnych naboi, to właśnie skończyła się amunicja i do czasu jej uzupełnienia broń jest bezużyteczna.

☑ **4. Kontrolki kontroli uszkodzeń**
Znajdują się one w prawym górnym rogu ekranu. Jeśli ich wyświetlacz zaczyna migać na czerwono, to twój pojazd znajduje się w stanie krytycznym i wystarczy tylko parę trafień by uległ zniszczeniu - co oznacza, że najlepiej poleceić do miejsca naprawy.

☑ **5. Liczba żyć**
Wyświetlana jest tuż obok kontrolek kontroli uszkodzeń i oznacza liczbę śmierci, które jesteś w stanie znieść przed definitywnym zakończeniem gry. Życia tracisz po zniszczeniu swego pojazdu, lub obiektu, który miałeś ochraniać.

☑ **6. Kompas**
Jest to jedno z najważniejszych urządzeń na pokładzie i pełni dwie podstawowe funkcje: zielona strzałka pokazuje kierunek prowadzący do następnego celu danej misji, a czerwona - do najbliższego wroga.

☑ **7. Wskaźnik wysokości**
Jest on dostępny jedynie wtedy, gdy kontrolujesz pojazd latający i wyświetlany jest po obydwu stronach ekranu. Ten z lewej pokazuje twoją wysokość liczoną od poziomu morza, a ten z prawej - od poziomu ziemi pod tobą. Przydają się one odpowiednio podczas lotów wysokościowych oraz z tak zwanym czesaniem ziemi.
Wskaźniki te nie są wyświetlane w trybie Split Screen.

☑ **8. Punkty**
Są one wyświetlane w lewym górnym rogu ekranu i jest na bieżąco aktualizowany.

☑ **9. Etap gry**
Znajduje się poniżej liczby punktów i przedstawia bieżący etap gry oraz całkowitą liczbę etapów w danym scenariuszu.

☑ **10. Wskaźnik celu**

Pojawia się, gdy radar wykryje jednostkę wroga (lub sprzymierzonych). Gdy jest nieruchomy, to twój system uzbrojenia zaczął dany pojazd śledzić, a gdy ma postać obracającego się światełka w kolorze czerwonym lub białym, to cel został namierzony i istnieje bardzo duża szansa na jego trafienie.

☑ **11. Celownik**
Znajduje się pośrodku ekranu i wyświetlany jest zazwyczaj w kolorze czerwonym - gdy zmieni kolor na niebieski, to znaczy to, że system celowniczy namierzył pojazd sprzymierzonych. W pojazdach latających na obwodzie celownika wyświetlane są cztery strzałki pokazujące kąt nachylenia pojazdu.

VI Sterowanie

Ponieważ w Incoming można siąść za sterami wielu różnych pojazdów, więc i system sterowania musi się to tego dostosowywać.

☑ **1. Klawisze standardowe**
Standardowe klawisze zostały przedstawione poniżej (można je dostosować do własnych preferencji w menu opcji):

Klawisz	Armatka	Pojazd naziemny	Helikopter	Samolot
góra/dół	podniesienie /opuszczenie	przód /tył	nos do góry /w dół	nos do góry /w dół
prawo/lewo	obrót lewo /prawo	skręt w lewo /prawo	skręt w lewo /prawo	skręt w lewo /prawo
Q	-	-	zwiększenie wysokości	przyspieszenie
A	-	-	zmniejszenie wysokości	zwolnienie
Z	-	-	lot w lewo	przechył w lewo
X	-	-	lot w prawo	przechył w prawo
Spacja	Strzał z broni podstawowej	Strzał z broni podstawowej	Strzał z broni podstawowej	Strzał z broni podstawowej
Lewy Shift	Strzał z broni dodatkowej	Strzał z broni dodatkowej	Strzał z broni dodatkowej	Strzał z broni dodatkowej

☑ **2. Klawisze dodatkowe**
Znaczenia poniższych klawiszy nie można w grze zmienić:

Klawisz	Funkcja
1	Obraz z kabiny
2	Obraz w locie
3	Widok najbliższego wroga
4	Widok najbliższej jednostki sprzymierzonych
5	Śledzenie
6	Przelot
ESC	pauza i wyświetlenie opcji gry

☑ **3. Joystick**
Jeśli jest on używany jako główne urządzenie sterujące, wówczas pełni następujące funkcje:
Góra/dół/prawo/lewo -znaczenie analogiczne do klawiszy kursora
Fire 1 strzelanie z broni podstawowej
Fire 2 strzelanie z broni dodatkowej

☑ **4. Myszka**
Jeśli jest ona używana jako główne urządzenie sterujące, wówczas pełni następujące funkcje:
Góra/dół/prawo/lewo - znaczenie analogiczne do klawiszy kursora
Lewy przycisk - strzelanie z broni podstawowej
Prawy przycisk - strzelanie z broni dodatkowej

VII Ekran taktyczny

W czasie trwania kampanii z częścią taktyczną będziesz od czasu do czasu zmuszony do zajęcia się planowaniem taktycznym. Ekran taktyczny jest w zasadzie widokiem z góry na pole walki uzupełnionym paroma ikonami umożliwiającymi wydawanie komend poszczególnym jednostkom sprzymierzonych.

☑ **1. Ikony**

☑ **1.1 Ekran radaru**
Znajduje się z lewej dolnej strony ekranu i ma funkcję analogiczną do ekranu radaru w pojazdach.

☑ **1.2 Ikony powiększenia**
Umieszczone tuż przy ekranie radaru, odpowiadają za przybliżanie i oddalanie obrazu, umożliwiając dostosowanie jego wielkości do potrzeb danej sytuacji taktycznej. Kliknięcie na przycisk znajdujący się pośrodku powoduje natychmiastowy powrót do wielkości domyślnej. Kliknięcie na ikonie plusa/minusa prawym przyciskiem myszy powoduje natychmiastowe przejście do maksymalnego przybliżenia/oddalenia.

☑ **1.3 Ikony upływu czasu**
Umieszczone z prawej strony ikon powiększenia, odpowiadają za przyspieszanie/zwolnienie upływu czasu. Kliknięcie na ikonę pośrodku powoduje natychmiastowy powrót do czasu rzeczywistego, a kliknięcie prawym przyciskiem myszy na ikonie plusa/minusa - maksymalne przyspieszenie/maksymalne zwolnienie.

☑ **1.4 Zaznaczanie jednostek sprzymierzonych**
Następna grupa ikon (z prawej strony ikon upływu czasu) odpowiada za przechodzenie do jednostek na polu walki. Strzałki powodują przejście do poprzedniej/następnej jednostki, a liczba pomiędzy nimi określa całkowitą liczbę jednostek sprzymierzonych.

☑ **1.5 Zaznaczanie jednostek wroga**
Mają dokładnie takie samo znaczenie, jak ikony odpowiadające za jednostki sprzymierzonych, nad którymi się znajdują.

☑ **1.6 Obiekty strategiczne**
Ostatnia grupa ikon składa się z czterech pól. To w lewym górnym rogu odpowiada za wybranie obiektów strategicznych.

☑ **1.7 Śledzenie pojazdów**
Ikona w lewym dolnym rogu powoduje, że wybrany aktualnie obiekt będzie automatycznie śledzony na ekranie taktycznym.

☑ **1.8 Widok pojazdu w oknie**
Ikona w prawym dolnym rogu powoduje, że wybrany aktualnie obiekt będzie automatycznie śledzony w oknie.

☑ **1.9 Wyjście**
Ostatnia ikona, położona w prawym górnym rogu odpowiada za zatrzymanie gry i przejście na ekran opcji.

☑ **2. Poruszanie się na ekranie taktycznym i wybór jednostek**
Do przesuwania kursora na ekranie taktycznym służy myszka, zaś wyboru jednostki dokonuje się poprzez kliknięcie na niej lewym klawiszem myszki. Jeśli kursor zostanie umieszczony przy skraju ekranu, to widok zostanie przesunięty w daną stronę.
Poza sterowaniem przy pomocy myszki, dostępne są również następujące skróty klawiszowe:
Strzałki przesunięcie widoku w daną stronę
8/2 rozciąga panoramę góra/dół
4/6 obraca punkt widzenia lewo/prawo
5 przywraca ustawienia domyślne
Z zaznacza poprzednią jednostkę obrony
X zaznacza następną jednostkę obrony
Q szybkie przesunięcie widoku do góry
A szybkie przesunięcie widoku w dół

Obiekty wyświetlane na mapie taktycznej mogą być zaznaczone w następujących kolorach:
niebieski - jednostki sprzymierzonych
szary - zaznaczone jednostki sprzymierzonych
czerwony- jednostki wroga
zielony - zaznaczone jednostki wroga

Po kliknięciu prawym przyciskiem myszy na dowolnej części mapy punkt widzenia przesunie się w taki sposób, by wybrane przez ciebie miejsce znalazło się w centrum ekranu. Jeśli kliknąłeś na jakiś pojazd, to pierwsze kliknięcie spowoduje jedynie jego wybranie, dopiero drugie przeniesie widok w dane miejsce.

☑ **3. Wydawanie komend jednostkom**
Aby wydać jakiejś jednostce polecenie zaatakowania wroga musisz ją wybrać, a następnie kliknąć lewym przyciskiem myszy na pojazd wroga, który chcesz zaatakować.
Aby wydać jednostce rozkaz obrony jakiejś instalacji wybierz ją, a następnie kliknij lewym przyciskiem na instalacji - od tej chwili będzie się ona starała nie dopuścić do jej zniszczenia przez wroga. Po dłuższym kliknięciu na jednostkę pojawia się lista komend - aby jedną z nich wybrać, najedź na nią kursorem myszki. Dostępne komendy to:
Refuel - jednostka uda się do punktu uzupełnień
Self-destruct - samozniszczenie
Kamikaze - jednostka uda się w pobliże najbliższej jednostki wroga, a następnie dokona samozniszczenia
Stop - zatrzymanie się w danym miejscu
Land - wylądowanie w danym miejscu
Jeśli jakaś komenda jest wyświetlana na czerwono, to jest ona dla danej jednostki niedostępna.

Opracował: Pat-e-phone

producent: **Cryo**
platforma: **PC**

Faust



Witaj w Krainie Snów. Powierzono ci rolę Marcellusa Fausta, starego dziwaka, który błądzi po tym osobliwym parku rozrywki. Park miał swoje chwile chwały, potem jednak, z powodu tajemniczych wydarzeń - i zniknięcia kilku osób z personelu - został opuszczony. Właściciel parku, Theodor More, zamknął park i sam się przeniósł do parku sztywnych.

Cały park podzielono na siedem części, z których każda zawiera w sobie jakiś sekret. Owe rejony to Wyspa Miłości (Love Island), Wielki Wynalazca (Great Inventor), Odwiedź Nas (Visit Us), Wyspa Zaczarowana (Enchanted Island), Wielkie Atrakcje (Greatr Attractions!), Bootlegging (Wśród Bimbrowników) i Kąpiel Giselle (Bath of Giselle). Siedem epizodów, siedem grzechów głównych, siedem dowodów i siedem dusz, o których masz zdecydować.
Mephistopheles i Szef polecili Faustowi odkrycie przeszłości jego własnej tożsamości, poprosili o pomoc w osądzeniu dusz. Uważaj jednak.... Ten, kto igra z ogniem, może się poparzyć: diabła dawało się oszukać tylko chłopu w rosyjskich bajkach... a wiadomo, ile jest w nich prawdy!

Zanim zaczniesz, jedna rada - sprawdzaj wszystko po kilka razy podczas gry. Rzeczy (i ich stan) mogą ulegać zmianom. Jedna czynność w tym samym miejscu może wywołać rozmaite skutki.

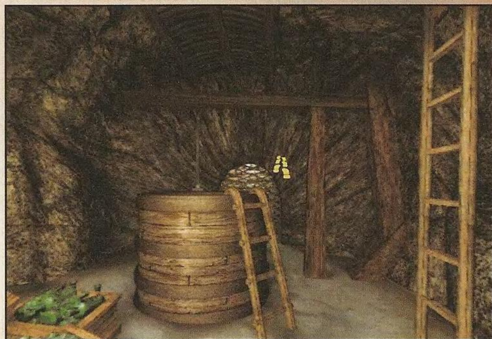
Epizod 1

Zło dwa razy

Lily i Jody były bliźniaczkami, złączonymi duszą... i ciałem. Pełne temperamentu dziewczyny współzawodniczyły tylko w jednym - z zapałem starały się zaspokoić potrzeby przystojnego Hannibala. Tak tkliwa miłość oczywiście nie mogła na siebie nie zwrócić uwagi Mefistofelesa. Jednej i drugiej zaproponował pewien pakt... Jody przyjęła warunki i pozbyła się ciężaru....

Zaczynamy! Wuala, jak mawiał jeden organista w Krząśniewszczycach.

Wejdź do wozu sióstr i zacznij przeglądać, co się da. Obok łóżek są dwa obrazy, nóż w toalecie (wewnątrz spłuczki), elektryczna lampka i zmiotka na biurku, jedzenie w szafce pod zlewem, łóżko i dwa dzienniczki wewnątrz szuflady pod tablicą. Wszystkie te przedmioty pomogą ci rozwikłać zagadkę.



Otwórz zamkniętą szafkę. Jeden klucz jest w szufladzie pod łóżkiem, drugi... ten gdzieś wcięło.
Weź sitko ze zlewu. Otwórz piecyk, weź opartą o niego łopatkę i wybierz nią węgle. Połóż węgle na sitku i porusz nim, by przesiać popioły. Zrób to trzykrotnie z trzema kęsami popiołu. Znajdziesz klucz...i ludzki ząb wewnątrz jednego z nich. Kluczami otwórz garderobę. Odsuń szafki i zobaczysz sejf. Przypomnij sobie wypowiedź Jody. Kombinacja otwierająca sejf to suma wszystkich pieniędzy, jakie posiadały siostrzyczki. 121.61 + 96.07 + 107.32 + 187 (dług Hannibala) = 512. Trzeba ci obrócić koło trzy razy, w prawo do 5, potem w lewo do 1 i raz w prawo (do 2). Wewnątrz znajdziesz bilet na loterię (pierwszy dowód) i notatkę.

Gdzie jest czaszka Lily? Znalazłszy notatkę, trafisz na Diabelską Przejażdżkę. Niezależnie od tego, jaką wybierzesz drogę, wylądujesz w ślepym zaułku. I zobaczysz tam czaszkę Lily, Weź notatkę spomiędzy jej zębów. Wróciwszy, trafisz do Altanki.

Altanka. Theodor opowiadał, że lubił obserwować stąd zachód słońca. Zachód... Wespnij się i ruszaj na południowy-zachód. (Strony Świata na róży wiatrów oznaczono po angielsku). Spójrz na ziemię, by się nie zgubić. Po lewej zobaczysz dziwny guzik. Kliknij w ten guzik. Teraz przesuń siedzenie w przeciwną stronę - ku wschodowi. Zobaczysz notatkę na kolumnie. Poruszywszy notatkę znajdziesz skrytkę. A w środku notatnik Teodora.

Z notatnika Theodor Jody powiedziała mi dzisiaj coś, co wciąż brzmi mi w uszach. "Teodorze, zechciej proszę zadzwonić po policję... myślę, że zabiłam moją siostrę...". A Mefistofeles podśpiewuje refren słynnej piosenki z filmu "Kabaret". Forsą rządzi się ten świat...

Epizod 2

Alchemik i geniusz

Nathaniel Meister jest osobowością nietuzinkową, o niezwykle rozległej wiedzy. Ma jeden mały sekret, będący częścią większego. Z wojny wyniósł nie tylko medale... kosztem jego rycerskości była utrata kobiety. Przygotował dla ciebie niewielki test... wyzwanie rzucone geniuszowi ludzkiemu... konkretnie twojemu. Trzeba ci odkryć jego mały sekret.

Pracownia

Wejdź do domu i wal prosto do pracowni. Obejrzyj wszystko, co się da, kilka przedmiotów pozwoli ci na częściowe odtworzenie przebiegu wydarzeń. W kominku znajdziesz spalony papier (Drogi Watsonie! Tu czuć podartym papierem!), zadrapania na sofie, telefon na stole, kilka książek na półce i oczywiście obrazy na ścianie. Nie omieszkaj zajrzeć do szuflady biurka - weź znajdujące się w niej zapałki.

Klucz do zamkniętego biurka jest ukryty na półce z książkami. Jeśli przeczytasz książkę poświęconą matematyce, zyskasz podpowiedź (kluczem jest kod). W tej samej (matematycznej sekcji) znajdź książkę szyfrów (Code Book), a wewnątrz znajdziesz klucz. Otwórz nim szafkę. W szufladach znajdziesz kilka niezwykle interesujących przedmiotów.
Góra, lewo: Pierścień Sygnet
Góra środek: List
Góra Prawo: szkło powiększające.
Dół Lewo: Nóż do przecinania papieru.
Dół prawy: Mapka Geologiczna..
Głowa posążku (ukrytego pod biurkiem) jest w sekretnej skrytce dolnej prawej szuflady szafki. Otwórz dolną lewą szufladę i kliknij na dolnej prawej, zostawiwszy lewą otwartą. Jeśli przedtem zamkniesz lewą dolną, sekretny schowek pozostanie zamknięty. Weź drewnianą statuetkę, włóż ją na bezgłowy posąg. Otworzy się lewa szafka. Znajdziesz tam trzy taśmy. Odtwórz taśmy na odtwarzaczu. Zejdź teraz do sypialni pod schodami z lewej.

Sypialnia.

Spójrz na mozaikowe okno przed łóżkiem. Otwórz je, włóż do środka geologiczną mapę. Zamknij okno i spójrz na nie jeszcze raz. Zobaczysz coś na kształt mapy. Ustali to kombinacyjny kod do mechanicznego zamka (częścią kodu jest data operacji Hart Ducha "Fortitude"). Spójrz uważnie na współrzędne mapy. 50* 20' i 0* 45'. W każdym rogu łóżka są cztery głowy z fajkami. Ustaw koła na tylnych fajkach zgodnie z pierwszą parą koordynat (długość geograficzna 50* i 20', a przednie zgodnie z drugą parą koordynat (szerokość 0* i 45'). Otworzy to kolejną szufladę.
Aby otworzyć pudełko, użyj sygnetu. Weź koło kodowe (Coding Wheel). Wewnątrz znajdziesz też zamkniętą książkę. Tu też jest fajka - może się przydać. Przed otwarciem książki, spójrz na tęczę na oknie za globem. Aby otworzyć książkę, posłuż się kolorami - ustaw je od prawej z dołu. Fiolet, Błękit, jasny błękit, Zieleń, Żółć, Oranż i Czerwień. Wewnątrz znajdziesz zapieczętowaną kopertę.
Kopertę otwórz nożem do papieru. Ślad, który ci podsunie pomysł jak to zrobić, znajdziesz wewnątrz szafy na ubrania. Otwórz trzecie drzwi z lewej. Przyjrzyj się stosowi ubrań na najwyższej półce. Użyj szkła powiększającego. Zobaczysz, jak użyć noża. Weź nóż, wsuń go pod pieczęć i pchnij w głąb. Jeśli zrobisz to właściwie, koperta otworzy się bez uszkodzenia pieczęci. To list na brudno... prawdziwy znajdziesz później.
Zabierzmy się teraz do globusa. Trzeba ci będzie wprowadzić właściwą sekwencję cyfr (ostatnie 5 w dolnym szeregu). Spojrzawszy na okno, zobaczysz słowo Omaha (kodowe oznaczenie plaży w Normandii, na której latem 44-go roku lądowali alianci). Jest to wskazówka naprowadzająca na właściwe cyfry. Spójrz raz jeszcze na szafę z ubraniami. Otwórz drugie drzwi od lewej. Przeszukaj prawy garnitur. Znajdziesz pocztówkę z napisem Visit Omaha Beach. Odwróć tę kartkę, a odczytasz A=0. Spójrz na koło kodowe i znajdź cyfry opowiadające słowu Omaha (pamiętając, że A to 0). Okaże się, że hasłem jest liczba 79030. Ustaw tę liczbę na dolnym rzędzie, skrytka się otworzy. Znajdziesz tam szarfę i kolejną zapieczętowaną kopertę. Otwórz ją jak przedtem - weź notatkę (Dowód rzeczowy). Popatrz sobie na animację. Przeniesiesz się do pracowni.
Co dalej?
Elementarne, drogi Watsonie, Elementarne.
Z najbardziej w lewo wysuniętej półki przeczytaj "Fausta" Goethego. Ponownie przeszukaj szuflady w narożnej szafce. Znajdziesz taśmę i kredy. Taśmę odtwórz na odtwarzaczu wewnątrz dolnej szafki. Nathaniel powie coś o asystencie i że trzeba ci go ożywić, używając właściwych proporcji. Lody ruszyły, panowie przysięgli! Zobaczysz też nową notatkę - to pierwsza wskazówka, dotycząca składników - "Jeśli chcesz dowiedzieć się czegoś o ogniu, zacznij od popiołów". Cha! - jak mawiał batko Chmielnicki. Co to znaczy, do nurwy kędzy! Popioły... nie Żeromskiego, oczywiście. Kominek! Po-



dejdź do niego i miechami zdmuchnij popioły sprzed kominka, by odsłonić skrytkę. Otwórz ją - znajdziesz w niej szkatułkę ze szczelinami i dziwnymi symbolami nad każdą szczeliną. Weź ją razem z rączką i notatką. Przeczytaj notatkę "Żaba w studni niczego nie wie o rozległych morzach". Jaka żaba? Weź też łopatę. Może się przydać później.
Co z tą choleną żabą? Wyjdź na zewnątrz i podejdź do starej studni. Zajmij się uchwytem do koła przy studni. Obróć koło, by wyciągnąć wiadro. Na wiadrze siedzi żaba. Wyjmij jej z pyska to, co w nim tkwi i przeczytaj inskrypcję wewnątrz wiadra "To, co jest na górze, przypomina to, co jest na dole". Mądrala!
Przejdź ścieżką na lewo od studni. Skręć w lewo i wejdź w krzaki. Odwróć się nieco ku lewej i porusz kamień. Przekop miejsce łopatą. Znajdziesz kolejny przedmiot, teleskop i kolejną notatkę Analogia. Odwróć się w lewo i spójrz w górę. Naucz się czytać z żył w skale jak z gałęzi drzewa i znajdź skamieniałą sadzonkę.
Zrób, co ci każą. Odwróć się w lewo i popatrz w górę. Spójrz uważnie na gałąź. Ustaw tam teleskop. Popatrz w teleskop i zobaczysz pewne miejsce na skale. Idź tam i weź następny przedmiot, oraz uchwyt. Przeczytaj notatkę: "Jestem ruchem. Żyję na poły w wodzie, na poły w powietrzu, ale trzymam się ziemi. 7 Po Czarnym".
Wszystko razem oznacza koło młyńskie (na poły w wodzie, na poły w powietrzu, ale osadzone w ziemi). Przejdź na prawo od domu. Wetknij uchwyt w miejsce na lewo od koła. Koło zacznie się obracać. Kiedy zobaczysz wiadro z czarnym pasem, zacznij odliczanie. Pociągnij za uchwyt, kiedy doliczysz do siódmego wiadra (albo szóstego po tym, z czarnym paskiem). W przestrzeni pomiędzy 7-mym i następnym zobaczysz skrytkę. Otwórz i weź klucz, oraz kolejną notatkę: Niech słońce zalśni w chwale nad tęczą Iris. Pomoc dla żeglarzy jest niedaleka". Cholera z tymi zagadkami! Facet miał pyerdolca.
Idź do sypialni i popatrz na sufit nad łożem. 4 Wetknij klucz w otwór. Otworzy się pudełko. Wewnątrz zobaczysz obrotowy przełącznik. Przesuń go w prawo. Nic, kurczę! Coś jest nie tak. Popatrz uważnie na ścianę na lewo od globu. Szczelina i coś czerwonego. Weź to czerwone. Masz następny przedmiot, który pozwoli słońcu rozświetlić komnatę. Popatrz na okno przed łóżkiem. Obraz żeglarzy! A niech mnie! I co z nim zrobić? Nie mów mi, gdzie go mam sobie wetknąć! Zajrzyj do szuflady obok łóżka. Weź zwierciadło. Wetknij zwierciadło na łeb żeglarza. Odbije promień do okna, gdzie jest tęcza. No tak, racja. To tęcza Iris. Spójrz uważnie na okno. Promień wskazuje na słońce. Przyjrzyj się słońcu. Masz kolejny przedmiot i notatkę:
"Visita Interiora Terrae, Rectificanfoque, Invenies Occultum Lapidum". No... w dość wolnym przekładzie tej kuchennej łaciny znaczy to "Zajrzyj do wnętrzności ziemi". Znaczy, gdzie?
Ziemia to matka, matka to anioł, anioł to stróż, stróż to dozorca, dozorca do dróg, drąg to oś, a na osi jest globus! Przeprowadziwszy to błyskotliwe rozumowanie pocałuj się z czcią w dłoń i otwórz globus. Kolejny przedmiot z notatką obok. "Nie da się wędrować, patrząc w gwiazdy, mając kamień w bucie". W rzeczy samej, się nie da!
But oczywiście jest w szafie, jak powiedział Herkules Poirot do panny Marple. Otwórz drugie drzwi z lewej. Weź but i przesuń obcas. Ostatnia notatka każe ci zajrzeć do kuchni. W samą porę, zdążyłeś już zgłodnieć.
Idź więc do kuchni i otwórz najdalszą ku prawej szafkę przy ścianie. Weź Zwykłą Sól, Skalną Sól, i Sól Mędrców. Masz już wszystko. Teraz podejdź do stołu i uruchom urządzenie. Zacznie działać... I stworzy Homunkulusa... twego małego asystenta. Żyje!
Ale gdzie znaleźć ostatni przedmiot? W opuszczonym Parku, oczywiście. Poszukaj i zauważ puste miejsce na lewo od świateł. Wetknij tam Homunculusa. Obejrzyj sobie scenkę przejściową. Po wszystkim, podnieś bilet na loterię.

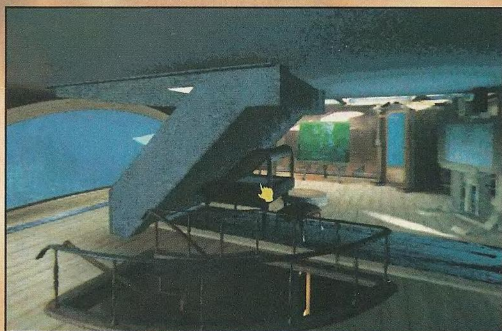
Od Theodora Rolodex

Oto list, jaki znalazłem po śmierci Nathaniel, podczas ostatniego spotkania LCS podsunąłeś mi możliwość pracy z MI6. To wielki zaszczyt, ale jednak muszę go odrzucić. Znamy się dość dobrze i myślę, że specjalnie cię nie zaskoczyłem. Sądzę, że nasza przyszłość nie wygląda zbyt różowo, ale zawsze możesz liczyć na mój szacunek i poświęcenie.
Z wyrazami szacunku Nathaniel Meister.

Epizod 3

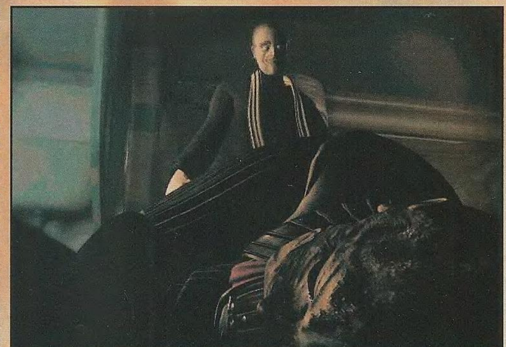
Cień Casanowy

Frank jest znakomitym malarzem, mającym jedną słabostkę. Uwielbia seks, bardziej niż własną pracę. Nie on jeden, godzi się rzec. Ulubionymi postaciami literackimi Franka są Casavova i Don Juan. Ta słabość dała Mefistofelesowi możliwość zaproponowania mu pewnej wymiany... przysługa za przysługę...
Znalazłszy się w pracowni Franka zacznij myszkować i oglądać wszystko, co się da. Obrazy na ścianie, dyplom, notatka z małej szkatułki na stole powinny ci powiedzieć co nieco o właścicielu pracowni. Zejdź po krętych schodach do pokoju poniżej. Zobaczysz tam wielkie malowidło.
Tak naprawdę są to drzwi do sypialni. Trzeba ci je czymś otworzyć. Podejdź do małego stolika obok sztalug. Spójrz na kubek z ołówkami i kredkami za małą szkatułką. Weź cienki ołówek i igłę kompasu. Otwórz malowidło ołówkiem i wejdź do sypialni Franka. Jest tu kilka interesujących przedmiotów, które od czasu do czasu będą ci umilały czas zupełnie różnymi opowieściami. Przedmiotami tymi są łóżko, butelka wina, krzesło i dwa regały obok łóżka. Kilkaj na nie często, by usłyszeć lub zobaczyć wszystkie historie.



Obok łóżka jest niewielki posążek. Trzeba mu czymś przykryć głowę. Cofnij się na górę i znajdź szafę ze szklanymi drzwiami. Pchnij dwukrotnie prawy guzik, by ją otworzyć. Weź perukę z pomalowanej dłoni. Wróć do sypialni i przykryj peruką głowę posążku. Teraz obróć widoczny z boku klucz. Otworzy się niewielka skrytka w podstawce posążku. Weź leżący wewnątrz mały zielony klucz. W rogach łóżka są posągi syren. Cztery, jak obszył. Spojrzawszy na ich brzuchy, zobaczysz niewielkie czerwone guziki. Musisz je wdusić w określonym porządku. Połóż igłę kompasu na kompasie u podstawy łoża. Zauważ, że igła z kierunku północnego pierwej rusza w lewo. Naciśnij guzik na północ od kompasu, potem kolejno naciskaj z lewej, aż dojdziesz do guzika południowo wschodniego. Opuści się sklepienie. Wetknij klucz w przód zadaszenia. Zobaczysz malowidło... i krótki film ilustrujący pewne niedawne wydarzenia.
Po otwarciu dachu łóżka możesz zdobyć dodatkowy ślad. Wejdź na łóżko i spójrz ku górze. Otwórz odsuwane drzwiczki dachu. Zobaczysz za nimi zapisany tam poemat. Co dalej?
Rozejrzyj się znów dookoła i przyjrzyj obrazom na ścianie, łóżku, butli wina, krzesłu i malowidłu nad łożem. Znów usłyszysz rozmaite historie. Papiery znajdujące się wewnątrz małej szkatułki obok sztalug powiedzą ci o pracy Franka w Dzienniku Uwodziciela. Czas odnaleźć ten dziennik. Wejście do pomieszczenia, gdzie możesz znaleźć ten dziennik jest ukryte w sypialni Franka. Możesz tu znaleźć dwie wskazówki, dotyczące wejścia. Weź slajdy i powiększające szkło z małej szafki. Podejdź do przesuwnego stolika pod głównymi schodami. Włącz lampę (włącznik znajdziesz pod spodem z lewej strony stolika. Połóż slajdy w świetle lampy. Przy pomocy lupy obejrzyj dwa skrajne (od prawej) slajdy. Zwróć uwagę na zegar. Kolejną wskazówkę znajdziesz nad głównym wejściem. Przejdź do sypialni i spójrz uważnie na dziwną matę na podłodze. Są tu dwa wizerunki, które powinny coś podpowiedzieć. Oba wskazują na 5:30. Podejdź do starego zegara obok sztalug do kreślenia. Psiakość, zamknięty..
Raz jeszcze podejdź do szafki ze szklanymi drzwiami. Naciśnij dwukrotnie prawy guzik, by otworzyć drzwi. Wewnątrz znajdziesz klucz. Otwórz zegar i ustaw wskazówki na 5:30. Po zamknięciu zegara otworzy się ukryta w podłodze sypialni klapa. Wejście jest pod matą. Zejdź do ciemni. Na stole znajdziesz Dziennik Uwodziciela (dowód Nr 3). Obok leży notatka - przeczytaj i zwróć uwagę na nazwisko z symbolem klucza na prawo od niego.
Spójrz na fotografię nad stolikiem. Powinieneś znaleźć kolejną wskazówkę - " jeśli szukasz powodu desperackiego aktu, znajdź zdeptane marzenie".
Frank marzył o sukcesie. Wróć do głównego pokoju i spójrz na wiszący na ścianie dyplom (nieopodal szafki ze szklanymi drzwiami). kliknij na lewym rogu ramki, by ją podnieść. Wróć do ciemni i podejdź do stolika obok kamery (jest na nim czerwony guzik). Powiedzmy, że będzie to stolik A. Można go wykorzystać podobnie, jak stolik do oglądania slajdów na górze. Niestety, żarówka nie działa.
Jeśli wcześniej przyjrzałeś się dziennikowi, zobaczyłeś nazwisko z symbolem klucza po prawej. To nazwisko o numerze 76. Popatrz na kolekcję obrazów przed stołem. Jeden z nich ma numer 76 (poniżej) Przesuń go, by odsłonić ukrytą przestrzeń za obrazem. Weź żarówki.
Spójrz na szczyt stołu A. Niewielkie drzwiczki. Otwórz je i włóż tam czerwoną żarówkę. Połóż dyplom na stole A i naciśnij czerwony guzik. Dowiesz się czegoś ciekawego - Frank usiłował popełnić samobójstwo, ale próba się nie powiodła. Później stał się znany jako mężczyzna w masce.
Tunel
Przyzwyczajenie i wygląd to dwie zwodnicze sprawy. Nie daj się zwieść oczywistościom. Jeżeli klamka jest po prawej... pchnij lewą stronę drzwi. Otwórz niewielkie pudełko na lewej ścianie. Zobaczysz dokładną imitację urządzenia ze ściany, tyle że mniejszą. Pociągnij za dźwignię, aż dosięgnie najbardziej lewego sprzęgła. Urządzenie zacznie działać. Popatrz na animację.

Theodore Rolodex:
Znałem trzech Franków. Jednym był zarozumiały i rozkochany w sobie młody człowiek z problemami rozwoju osobowości, który bez przerwy jęczał "Kochajcie mnie!"



odstraszając od siebie nawet najłaskawsze kobiety. Drugim był naiwny i samolubny uwodziciel, który odkrył jedną z najbardziej niebezpiecznych form władzy, i nie było przy nim nikogo, kto byłby go ostrzegł, jak jej używać.
Trzeci zaś...

Epizod 4

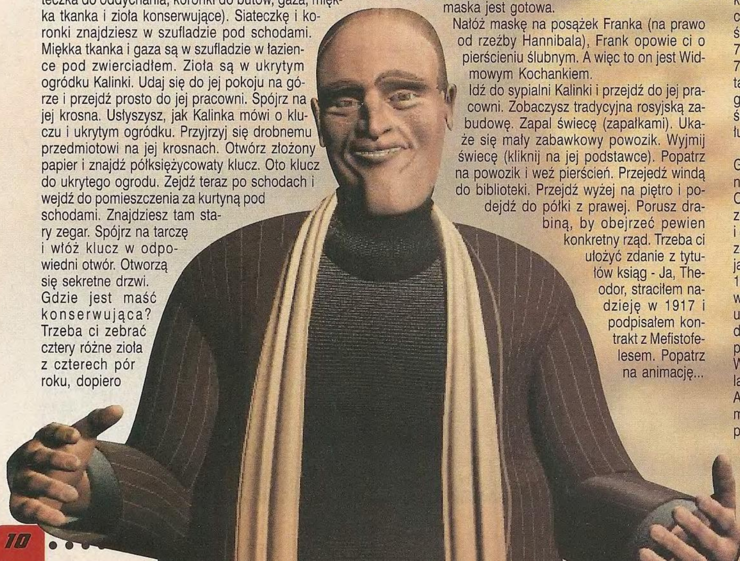
Tajemniczy kochanek

Kalinka, rosyjska artystka, jest bardzo miłą osóbką, która pragnie wszystkim udzielać pomocy. Hannibal usiluje zdobyć jej serce, ona jednak kocha innego - tajemniczego osobnika, którego nazywa Widmowym Kochankiem. Lily i Jody chciałyby się jej jakoś pozbyć, ponieważ obie pragną miłości Hannibala.

Park nie przypomina jednak innych, które są karykaturami najlepszego ze światów. Nie, to miejsce budzi o wiele silniejsze uczucia i zwykła miłostka może się tu całkowicie wyrwać spod kontroli.
Aby dotrzeć na szczyt schodów, użyj Homunkulusa. Podleci i pociągnie dźwignię na szczycie schodów i będziesz mógł dotrzeć na górę.
Spójrz tam na małe naczynie na stole i szklane drzwi. Ujrzysz jak rozwiązała się cała sprawa. Jody i Lily zrobią wszystko, by zaszkodzić Kalince. Przeczytaj niewielką notkę obok drzwi 9. Na prawo patrząc od środka). Drobiazgi... piórko dla bliźniaków, skórzane "uprząż" dla Hannibala i maska dla Franka. Leżący na stole list od Theodora postawi przed tobą małe zadanie: fontanna w ogrodzie jest rozbita. Musisz pomóc Kalince ją naprawić. O jej krewnych możesz się czegoś dowiedzieć, jeżeli zajrzysz w sypialni do jej szkatułki na biżuterię. Znajdziesz też tam jej nefrytowy amulet. Zwróć uwagę na to, czyj symbol jest na czubku parasola w ogrodzie.
Piórko jest wewnątrz małej drewnianej szkatułki na zewnątrz domku. Otwórz szkatułkę i weź pióro. Wróć do domu i przejdź do pokoju w głębi, na tyłach, gdzie są wszystkie posągi. Połóż pióro na posążku Jody i Lily. Usłyszysz, jak mówią coś o perle i Kalince.
Potem przejdź do stołu w głównym pokoju. Są tu cztery maszyny - do szycia (z przodu, naprzeciwko schodów), obcinarka (najbardziej wysunięta w prawo, naprzeciwko okna) - wybijarka (na lewo od obcinarki) i sprzężarka (na lewo od wytłaczarki wzorów). Nad obcinarką są dwa rodzaje skór. Wybierz brązową - to twarda skóra. Przytnij ją i użyj sprzężarki, by zrobić "uprząż". Załóż uprząż posągowi Hannibala, a zobaczysz, jak traktował Kalinkę. Opowie ci ona (Kalinka) o niektórych sprawach. Jeżeli zrobisz uprząż z miękkiej skóry, pęknie, gdy ją nadziejesz na posąg Hannibala.
Maski Franka nigdzie nie znajdziesz i sam ją musisz zrobić. Na stole jest instrukcja, która ci podpowie, jak się do tego zabrać. Znajdziesz ją obok listu Theodora. Przedtem trzeba ci zgromadzić kilka przedmiotów (siateczka do oddychania, koronki do butów, gaza, miękka tkanka i zioła konserwujące). Siateczkę i koronki znajdziesz w szufladzie pod schodami. Miękka tkanka i gaza są w szufladzie w łazience pod zwierciadłem. Zioła są w ukrytym ogródku Kalinki. Udaj się do jej pokoju na górze i przejdź prosto do jej pracowni. Spójrz na jej krosna. Usłyszysz, jak Kalinka mówi o kluczu i ukrytym ogródku. Przyjrzyj się drobnemu przedmiotowi na jej krosnach. Otwórz złożony papier i znajdź półksiężycowaty klucz. Otto klucz do ukrytego ogrodu. Zejdź teraz po schodach i wejdź do pomieszczenia za kurtyną pod schodami. Znajdziesz tam stary zegar. Spójrz na tarczę i włóż klucz w odpowiedni otwór. Otworzą się sekretne drzwi. Gdzie jest maść konserwująca? Trzeba ci zebrać cztery różne zioła z czterech pór roku, dopiero wtedy będziesz mógł skręcić maść. Innymi słowy musisz podjąć się podróży w przeszłość. Pierwszy liść możesz wziąć teraz ze stołu.
Do podróży w przeszłość użyj znaków wokół stołu. Trzeba ci uruchomić urządzenie. Jeśli uważnie wysłuchałeś tego, co mówił Mefisto w scenie poprzedniej, dowiesz się, że musisz znaleźć niewidzialną rzecz. Wróć do laboratorium i otwórz okrągłą szafkę pod stolikiem z aparaturą. Weź leżącą tam mąkę. W przyszłości, jeśli będziesz chciał znaleźć coś niewidzialnego, szukaj w wodzie, bo ta potrafi ukrywać przedmioty z materiału o podobnym współczynniku załamania światła (można w niej świetnie ukryć coś szklanego).
Idź ku fontannie i naciśnij przełącznik na głowie, by usunąć część wody. Napełnisz mąką czarę i zobaczysz na wodzie pewien obraz. To kombinacja dla tego urządzenia. Naciśnij guziki w tym właśnie porządku.
Porządek pór roku nie ma znaczenia. Wyjście jest na wiośnie. Naciśnij guziku pór roku w każdej z pór i weź liść ze stołu. Zobaczysz, jak potoczyła się historia Kalinki. Na końcu ujrzysz rozmowę Mefista z Faustem. Mefisto ostrzeże Fausta, by ten działał szybko, zanim wrócą bliźniaczki albo Theodor. Masz około 15 minut na naprawienie wszystkiego. Trzeba ci znaleźć zaginioną perłę. Uwaga. Jeżeli znalazłeś perłę wcześniej, nie zobaczysz scenki z Mefistem i Faustem.
Jody i Lily mówiły coś o tym, że Theodor znajdzie perłę łatwo i przypadkiem. Gdzie to może być... Przypomnij sobie list od Theodora leżący na biurku. Wypróbuje Kalinkę... ale nic z tego. Może tam? Idź do fontanny w ogrodzie. Niedobrze... uszkodzona. Trzeba ci ją będzie naprawić. Ale to rzecz prosta, spójrz na przekładnie i wyjmij z nich gwóźdź. Obróć koło, by ją uruchomić. Spójrz na tackę z piaskiem (obok przekładni). No tak... Zobaczysz chusteczkę i perłowy naszyjnik.



Wróć teraz do laboratorium i spójrz na stół. Wyciągnij korek. Wetknij liście do tubki. Zatknij korek. Zapal (zapałkami) palnik pod tubą. Zrób to przynajmniej dwukrotnie i poczekaj aż płyn znajdzie się w niewielkim pojemniku z prawej. Weź pojemnik - i masz swój balsam.
Podejdź do stołu w głównym pokoju. Weź miękką skórę i wytnij z niej odpowiedni kawał. Potem użyj sprzężarki do sformowania maski. Wybijarką zrób w niej dziury. Potem użyj maszyny do szycia, by obszyć maskę. Włóż na miejsce siatkę do oddychania i koronki. Weź maskę, choć nie jest kompletna. Przejdź do laboratorium i do stołu z aparaturą. Otwórz wytłaczarkę i włóż do niej niekompletną maskę. Dołóż gazę, balsam ziołowy i miękką podkładkę. Twoja maska jest gotowa.
Nałóż maskę na posążek Franka (na prawo od rzeźby Hannibala), Frank opowie ci o pierścieniu ślubnym. A więc to on jest Widmowym Kochankiem.
Idź do sypialni Kalinki i przejdź do jej pracowni. Zobaczysz tradycyjna rosyjską zabudowę. Zapal świecę (zapałkami). Ukaże się mały zabawkowy powozik. Wyjmij świecę (kliknij na jej podstawce). Popatrz na powozik i weź pierścień. Przejedź windą do biblioteki. Przejdź wyżej na piętro i podejdź do półki z prawej. Porusz drabiną, by obejrzeć pewien konkretny rząd. Trzeba ci ułożyć zdanie z tytułów ksiąg - Ja, Theodor, straciłem nadzieję w 1917 i podpisałem kontrakt z Mefistofelesem. Popatrz na animację...
Theodore Rolodex:
Kalinka Wysocka któregoś dnia zostanie Kalinką Barnes. Ze wszystkich historii, jakie się wydarzyły w moim parku, ta jest najmilsza. Dla większości ludzi była to współczesna wersja Pięknej i Bestii. Nie jest to historia bajkowa, choć można z niej wyciągnąć pewną nauczkę. Człowiekowi do opowiedzenia historii potrzeba dobrych początków rozdziału...



Epizod 5

Coż z tygrysa

Czy ten Hannibal nie był intrygującą postacią? Tak bardzo sobie ceniłem jego talenty i urok osobisty! Jak by ci go tu najlepiej zaprezentować? Powiedzmy, że przypomina swoich dwu ulubieńców, tygrysy, a jego główną umiejętnością jest władanie biczem. Co prawda jestem nieco niesprawiedliwy... zapomniałem o jego innych cnotach - był trochę rasistą, miał gwałtowny charakter, gardził kobietami i nadużywał alkoholu.

Przesadzam? Myśl, co chcesz. Cóż, rozejrzyjmy się i przekonajmy, jak pięknie zrealizowałem jego najtajniejsze pragnienia...
Wejdź do namiotu i zacznij od przejrzenia znajdujących się tu rzeczy i przedmiotów. Na ścianie są obrazy, z których każdy przedstawi ci jego opinię o przyjaciołach. Popatrz na instrukcję na sztalugach. (19 0 czerń 7 czerwień). Podnieś koło ruletki na zegarze obok sztalug i połóż je na stole do ruletki. Przyjrzyj mu się uważnie. Przesuwaj je, aż diamentowy znacznik znajdzie się pośrodku czerwonego sektora z numerem 19 (nie ma Czarnej 19-tki na kole) i kliknij guzik. Przesuń koło, aż znacznik znajdzie się pośrodku 0 (to jasnoniebieskie) i znów kliknij guzikiem. Teraz trzeba ci kliknąć jednocześnie czerń i czerwień na 7. Przesuń koło, aż znacznik trafi na środek czarnego sektora 22 (poniżej zobaczysz czarną 7-mkę) i kliknij w guzik. Zakręć kołem aż do czerwonej 7-mki i kliknij w znacznik. Na koniec przesuń pozycje tak, by czerwona 19-tka była na znaczniku i kliknij w guzik. Otworzy się skrytka w stole. Weź bicz i zwój taśmy. Do tej skrytki musisz się dostać z lewej strony stołu (stojąc twarzą do wyjścia).

Gracz trafia do sekretnego sejfu za obrazem Hannibala nad łóżkiem. Trzeba ci znaleźć klucz do otwarcia sejfu. Otwórz bar nieopodal wyjścia. Na prawej górnej półce zobaczysz trzy butelki z korkami purpurowym, czarnym i czerwonym. Musisz je poruszyć znów zgodnie ze wskazówką ze sztalug. (19 0 czerń 7 Czerwień). Pamiętasz, jak rozwiązaliśmy zagadkę z ruletką? Raz jeszcze kliknij 19. Spójrz na stół i zobacz, jakie są kolory liczb. Czerwony, jasnoniebieski, czarny, czerwony i czerwony. I upewnij się, że - gdy klikasz na zatyczkach - opadają w dół. Otworzy się skrytka. Zobaczysz animację, która ci pokaże, jak Hannibal znęcał się nam mniejszym Todem. Weź klucz z dolnej lewej półki. Przesuń Obraz Hannibala i otwórz kluczem sejf.
Aby tego dokonać, potrzebne ci będzie zasilanie. Weź myszkę ze stołu (stając twarzą do stołu od szafki z napitkami). Spójrz na mały stolik obok łóżka. Podnieś kabel i wetknij go na miejsce (podnosząc kabel, musisz trzymać wciśnięty klawisz myszy). Włóż myszkę do koła i popędź ją batem, kiedy się zatrzyma. Wróć do sejfu i przegraj taśmę. Zobaczysz, jak sobie radzić z



tygrysem - jeden trzask bicza, by skakał w określoną stronę, dwa, by skakał gdzie mu się spodoba.
Uwaga - jeżeli mysz się nie pojawi, trzeba ci będzie poobracać koło własnoręcznie. Trzeba je smagnąć batem, by ruszyło.
Podejdź do rogu bliskiego wyjścia (na lewo od wyjścia). Wetknij dźwignię w uchwyt. Pchnij dźwignię. Zobaczysz cele z wizerunkami. Spójrz na wielkie zwierciadło. Zobaczysz, w jakim porządku masz trafić batem w cele. Wróć do rogu, pociągnij za dźwignię, by pokazały się cele i przyjej w każdy batem - w odpowiedniej kolejności. Trzeci cel zignoruj. Wylądujesz przed Wesołą Karuzelą.
Wejdź do budki, gdzie znajdziesz panel z dwiema szczelinami. Jedna jest zajęta, druga pusta. Pociągając za dźwignie spowodujesz, że Karuzela ruszy, ale szybko się zatrzyma. Trzeba ci znaleźć coś, co wsuniesz do drugiej szczeliny, by atrakcja trwała dłużej.

Przejdź na start i odwróć się w prawo. Zbadaj konia z pomarańczowym kręgiem. Spójrz na wizerunek wyżej. Weź pierścień z pyska. Tym pierścieniem połącz plus i minus w drugiej szczelinie. Otworzą się sekretne drzwi pośrodku Karuzeli. Zejdź - okaże się, że trafiłeś do podziemnej klatki. Na czaszce znajdziesz naszyjnik Lily. O kurczę! Jody spasła tygrysa mięsem swojej siostry. Prawdziwy z niej potwór! Po krótkiej scence łączącej wylądujesz w klatce drapieżników.
Musisz skłonić obie bestie, by usiadły na środkowym podium. Można to zrobić na wiele sposobów - przypomnij sobie znaczenie jednego i dwu trzaśnięć biczem. Jeśli zrobisz to właściwie, podium się obniży. Najłatwiej dokonać tego rozsyłając pierwej tygrysy do rogów.

Znajdziesz kolejny fragment umowy pomiędzy Mefistofelesem a Hannibalem. Napisano ją na kawałku papieru na szkielecie Lily. Znów wracasz do Parku Rozrywek. Idź do kasy i weź bilet loteryjny, a potem wejdź do kina. Weź rolkę taśmy z półki i przegraj ją. Wyjdź z pomieszczenia, by poznać ostateczną prawdę o Hannibalu. Oto, co się dzieje z brutalami.

Theodore Rolodex:

Kiedy przyjmowałem Hannibala, nie żywiłem złudzeń. Powiedziałbym nawet, że rozbawiły mnie jego niezdarne błagania. Obiecał, że się zmieni... że już nie będzie tak gwałtowny i brutalny... Weterynarz powiedział mi, że tygrys zdechł z żalu po zniknięciu jego pana. Niełatwo



to przyznać, ale spodobał mi się ten pomysł. Niestety, nie uważam wcale, by krzywdy, jakie Hannibal przez całe życie wyrządzał ludziom, można było wybaczyć ze względu na jego miłość do tygrysa.

Epizod 6

Metrowy Robin Hood

Po tym miniaturowym Don Juanie oczekujesz najgorszego, ale się mylisz. Oto i Tod, karłowaty stróż prawa na usługach sierot. Uczył się życia w czasach Prohibicji, w szeregach Rodziny, razem z Frankiem Nitty, innym naszym znajomym. Pieniądze nie śmierdzą, nawet alkoholem. Zwłaszcza, że te pieniędze przeznacza się na pomoc sierotom... Prawie się rozpłakałem. Po prawda krążą plotki, że Tod posługuje się sierotami, by produkować bimber. Sam będziesz musiał ocenić, czy jest współczesnym Robin Hoodem, czy kolejnym nędznikiem, któremu dano władzę nad innymi.

Przyczepa

To nieco skomplikowane. Stań naprzeciwko siłomierza. Spróbuj uderzyć w cel. Cha... nic z tego. Spróbuj kopniakiem. Też mizernie. No, dobra... spróbuj Homunculusa. Może jemu się poszczęści? To nieuczciwe! Po prostu obrócił strzałkę! Otwierają się drzwi przyczepy.
Raz jeszcze poślij ukrytą broń (kurdupla H.) do drzwi. Humunkul zablokuje drzwi. Teraz możesz wejść.
Przeszukaj szuflady, by znaleźć pierścień i medal św. Krzysztofa (szósty z dowodów). Przeczytaj gazetę z drugiej szuflady, spójrz na poster ze ściany, przekręć zawór (ten płyn... dlaczego nie leci "płynnie"?), i zajrzyj do małej szkatułki obok kominka. Wszystko to wyjaśni ci, kim naprawdę był Tod.
Pod przyczepą jest ukryte pomieszczenie (wejście pod łóżkiem). Posłóż się rowerem i uważnie spójrz na tylne koło. Kliknij na nim, by je naprawić i raz jeszcze skorzystaj z roweru. Łóżko się podniesie. Zobaczysz drzwi z zamkiem kombinacyjnym. Poster na ścianie podsunie ci podpowiedź - urodziny, 1 Listopada, 1893. Użyj kombinacji 11193. Zejdź do...

Podziemna Bimbrownia.

Zobaczysz wielki parnik, dwie skrzynki pustych butelek, studnię, i dzbany na lewej ścianie. Porusz kurkiem środkowej z lewej baryłki i wetknij go w środkową dolną barykę. Kliknij na kurku. Otworzą się tajne drzwi do sypialni. Właź...

Weź kij z podłogi po lewej i spójrz na talerze z prawej. Przejdź do łazienki. Spójrz w zwierciadło. Zobaczysz odbicie Toda. Otwórz apteczkę i zbadaj butelkę z lekarstwem. Wyjaśni ci to, jak wykorzystywał dzieci nie przestając ich ochraniać. Zadzwoni telefon...
... w sypialni. Ruszaj ku przejściu pomiędzy prawym rzędem łóżek do sypialni. Na ścianie zobaczysz telefon. Podnieś słuchawkę. Dzwoni gangster, Frank Nitty. Chce zawrzeć z tobą umowę. Cofnij się do piwnicy. Mefisto zagra z tobą po swojemu... Zamieni cię w Toda. Idź prosto do przyczepy. Czeka na ciebie Frank (a może powinniśmy rzec, Mefisto). Chce się napić. Uwaga! W zsadzie jedyną rzeczą, którą musisz tu zrobić, jest zerknięcie na szafkę medyczną i na buteleczkę z lekiem. Uruchomi to łańcuch zdarzeń, wyzwalający dzwonek telefonu, nawet jeśli w sypialni i łazience niczego innego nie dokonasz.

Frank Nitty

Nie przejmuj sięe za bardzo. Nawet jeżeli tym razem ci się nie uda, będziesz mógł spróbować po raz drugi. Trzeba ci zrobić wodę. Ale pierwej musisz uruchomić parnik.
Weź z kominka drewniane polano. Jeśli nie ma polana, użyj pierścienia z ornamentu nad kominkiem. Podciągnie to w górę stos polan. Wróć do piwnicy i podnieś starą gazetę z wiadra na podłodze. Połóż drewniane polano i gazetę na dolną misę w parniku. Użyjesz ich do rozpałki.
Odwróć się, obejdź studnię i podnieś niewielki cebrzyk. Napełnij go bimbrem z barylek wlewajac od góry. Masz już paliwo. Zapal zapałkami polano i papier. Now go around the well and pick up the small bucket. Weź ze skrzynki pustą butelkę po piwie. Wróć do przyczepy. Przekręć zawór. Teraz piwo płynie normalnie. Użyj butelki, by zebrać whisky. Napełnij z butelki szklanki na stole. Przygotuj się do gry w pokera.
Trzeba ci go "ograć" tylko dwa razy. Nie jest to takie trudne... Popatrz. Co się będzie działo...

Theodore Rolodex:

Przy notatkach Toda zdecydowałem się zostawić list, znaleziony wśród innych dokumentów po jego śmierci.
Drogi panie Ness, (...)
Wiem, że moje zajęcie w tej nowej Ameryce nie jest zbyt popularne. Mr Mac Carthy i jego kompani z pewnością nazwaliby mnie komuchem. Od niedawna dręczy mnie nowa choroba, jestem zaś zbyt stary, by znosić cierpienia i a śmierć zbyt wiele razy zaglądała mi w oczy, bym się jej bał.
Ocenę wdzięczności karła pozostawiam panu. Z najlepszymi, przyjacielskimi pozdrowieniami, Tod Von Essenbeck... ostatni tego imienia...

Epizod 7

Arcydzieło Gizeli

Giselle jest dość tęgą młodą dziewczyną, której ciąży własne ciało, którą mógłbyś spotkać na każdej ulicy i która budzi w tobie wzruszenie - ale bądźmy szczerzy - tym wzuszeniem jest litość. Mefistofeles staje się jej Aniołem Stróżem i w dość szczególny sposób godzi się ją chronić przed ludźmi, co zechcą patrzeć na nią z góry. Cóż... nie masz niczego za darmo...

Historia Giselle
Wejdź prosto do domu. Możesz popatrzeć na wszystkie te obrazy. Dowiesz się o dziwacznych mieszkańcach tego parku rozrywki. Powinieneś zacząć od znalezienia sekretnych drzwi do jej pokoju. Wanna. Poszukaj śladu na posterze Giselle. Daj baczenie na jej wagę. Spójrz na wannę. Znajdziesz klucz. Użyj klucza, by otworzyć panel nad wanną (na ścianie). Zobaczysz wewnątrz przekładnię. Obróć wskaźnik tak, by wskazywał 550. Całe urządzenie pojedzie w dół - razem z tobą.
Charakter Giselle pomoże ci zrozumieć kilka przedmiotów. Na biurku, łóżku, i odbiorniku leży kilka fotografii. W radiu możesz wysłuchać 3-ch stacji. W szufladzie są gazety. Nastawiwszy kanał 1914 możesz wysłuchać głosów jej rodziców.
Klucz jest wśród jej lalek. Możesz znaleźć jedną z nich na półce nad łóżkiem. Spójrz na jej kieszeń, znajdziesz w niej klucz. A wewnątrz zamrażarki jest zmrożony list. Lód stop w piecyku. Włóż zamarznięty papier do środka, włącz piecyk i zapal płomień (zapałkami). Dowiesz się, że Mefistofeles zawarł ugodę z Giselle i dał jej cudowną łyżkę (siódmy z dowodów). Poszukaj w okolicach poduszki leżącej na łóżku. Jest tam łyżka. Otwórz lodówkę i wetknij łyżkę w pustą przestrzeń poniżej. Zobaczysz sen żarłoka.
Teraz trzeba ci podnieść lodówkę, by odsłonić ukryte przejście za nią.
Potrzebna ci będzie pomoc. Spójrz nad hak - zobaczysz prowadnicę, która wiedzie do jakiegoś urządzenia na jej końcu. Urządzenie ma korbę. Trzeba połączyć hak z prowadnicą i przekręcić korbę, by podnieść lodówkę. Łańcuch ukryty jest w lodówce.
Podnieś małe pudełka obok lalki - gdzie znalazłeś klucz. Trzeba ci poprzestawiać pudła na półce pod butelkami w lodówce. Półka jest na wewnętrznej stronie drzwi lodówki, spojrz na obraz poniżej, nie daj się zwieść kolorom - sprawdzaj nalepki i zestaw je razem. Dzięki temu zyskasz dostęp do niewielkiego schowka nad butlą. Wewnątrz znajdziesz łańcuch. Połącz nim hak z prowadnicą .
Weź niedźwiadka z podłogi obok łóżka. Włóż go na korbę i obróć jego klucz (na grzbiecie misia). Podniesie się lodówka i ujawni ukryte za nią przejście. Nieważne, którędy pójdziesz. Trafisz do kryjówki Franka (to ten człowiek z maską). Owszem, usiłował się spalić w epizodzie 3-cim, ale desperacki akt mu się nie powiódł.
Spójrz na jeden z obrazów na prawej ścianie. Znajdziesz wycinek z gazety o skradzionym malowidle. Frank usiłował zrobić kopię obrazu. Przypomnij sobie, co mówił o swym największym dziele. Zajrzyj do niewielkiej szkatułki na stole. Otwórz skrytkę i weź wydarty skrawek. Spójrz na malowidło poniżej. Od góry na dół i od lewej do prawej: Kawałki jeden, cztery, dwa, pięć sześć i trzy. Przeczytaj całość.
Po przeczytaniu staniesz przed Mefistofelesem. Faust okazuje się Aniołeczkiem - aniołem stróżem. Po rozmowie przejdź do Diabelskiego Młyna (Ferris Wheel).
Ostateczny wybór
Weź z budki kartki pocztowe. Połóż je na stole. Ułóż je od lewej do prawej, zgodnie z porządkiem epizodów (Wyspa Miłości, Wielki Wynalazca, Odwiedź nas, Wyspa Zaczarowana, Wielkie Atrakcje! Bimbrownicy i Kąpiel Giselle).
Decyzja należy do ciebie. Możesz zmienić park Rozrywki, albo zostawić go takim, jaki jest. Jeśli chcesz go zmienić, połóż pióro na pustą dłoń prawnika. Jeśli wolisz go zostawić tak, jak jest, podpisz piórem kontrakt. Oba wybory wiodą do całkowicie różnych zakończeń.

Baca

producent: **Project 2 Interactive/L. K. Avalon**
platforma: **PC**

LIATH

Ze względu na fakt, że gra pojawiła się najpierw w wersji angielskiej, a potem polskiej, solucję niniejszą skonstruowano tak, by mogli z niej korzystać posiadacze obu wersji. Twórcy wprowadzili do gry nieco skomplikowany interfejs i niekiedy możesz mieć kłopoty z wykonaniem zalecanej czynności. Nie zniechęcaj się jednak - nagrodami będą wyjątkowo urokliwa grafika i ciekawa fabuła, którą możesz śledzić w miarę rozwoju akcji. Rozmowy z postaciami gry przeprowadzaj do skutku - to znaczy dotąd, aż rozmówca nie zacznie się powtarzać - co będzie oznaczać, że wyczerpałeś temat. Ostatnia rada - dobrze przewertuj instrukcję, to ci się naprawdę przyda.

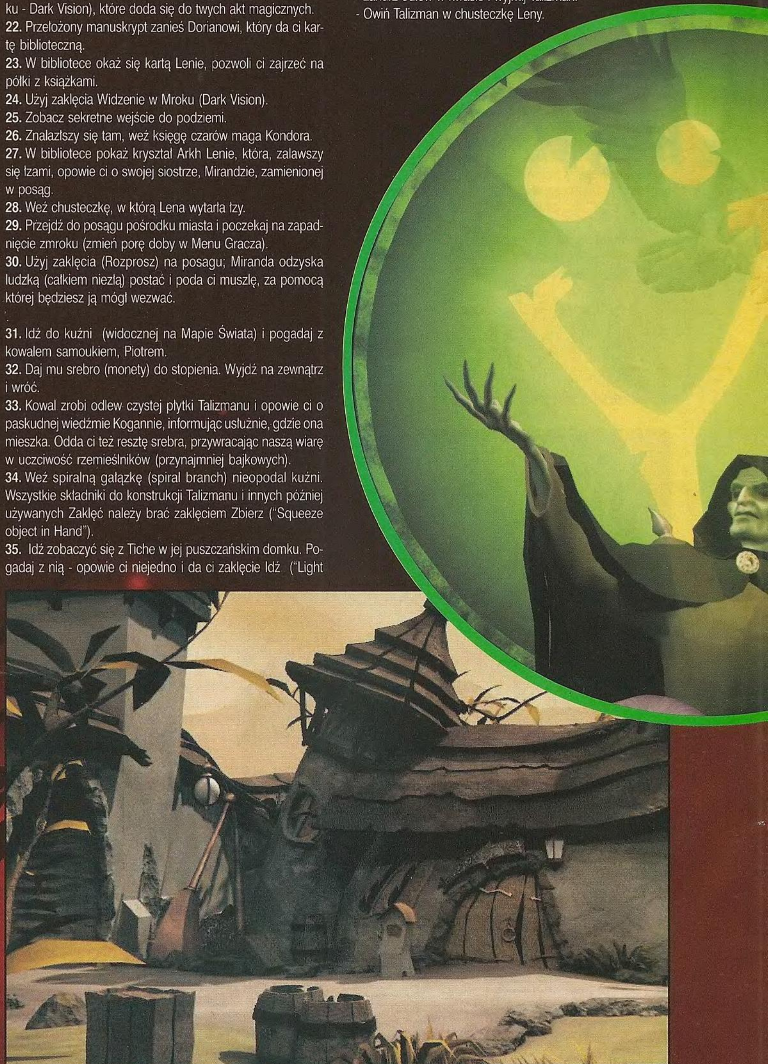
I Uwaga Końcowa - nie wiedzieć czemu, polscy tłumacze gry pozmieniali płeć niektórym bohaterom. W angielskiej wersji jest czarodziejka Attana, w polskiej czarodziej Attan. Jako iż jest to osobnik przywołany z Zaświatów, nie ma to w zasadzie większego znaczenia - płeć kościotrupa tylko w wyjątkowo desperackich wypadkach bywa istotna - ale... Silnie podejrzewam, że mogę wiedzieć, dlaczego tak się stało, miałem bowiem honor zostać członkiem grupy tłumaczy, który "robili" polską wersję gry Baldur's Gate i wiem, jak trudno jest niekiedy na podstawie samego tekstu angielskiego dialogu określić płeć rozmówców... Zresztą autorzy polskiej wersji LIATH nie popełnili właściwie żadnych błędów. Tłumaczenie jest bardzo poprawne, choć można by się sprzeczać o nazwy niektórych czarów. No, dobra... do dzieła.

0. Wejdź i opuść laboratorium.
1. Zrób użytek z magii (Czar Otwórz) we wieży.
2. Weź wszystkie przedmioty ze skrzyni w piwnicy.
3. Użyj magii (Iluzja) przy zrujnowanym moście i przekrocz most.
4. Udaj się do miasta.
5. Zajrzyj do Magicznego Sklepu i weź ożóg (poker).
6. Ożogiem strąć z półki baterię. Weź baterię.
7. Pogadaj ze Sprzedawcą.
8. Kup od niego magiczną różdżkę (magic stick) i kociołek (pot).
9. Udaj się do hotelu i pogadaj z hotelarzem Gregiem. Chłop ma przerąbane, jak mały drwal na wielkiej Syberii - wszystkich gości wypłoszył mu jakiś Duch.
10. Idź do Biblioteki (library) i pomów z nudzącą się tam potwornie uroczą bibliotekarką, Leną. Powie ci, że do korzystania z biblioteki potrzeba ci będzie karta - Namiestnik uznał bowiem, że byle łachmyta nie powinien mieć dostępu do - było nie było - magicznych ksiąg.
11. Idź do miejskiej bramy, a stamtąd udaj się do domku Tiche w kniei.
12. Weź kryształ (Arkh) spod poduszki. Kryształ ten skłania ludzi do zwierzeń.
13. Idź do miasta. Zobacz się z Dorianem (mieszka na drugim końcu ulicy Bibliotecznej) i pogadaj z nim. Po zagadnięciu o Bibliotekę, da ci manuskrypt do przetłumaczenia.

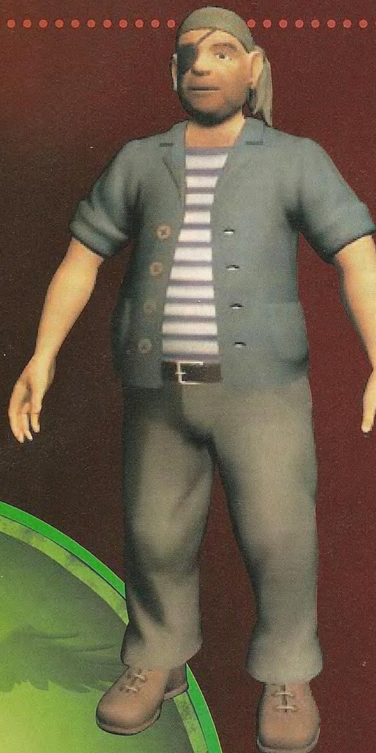
Problem w tym, że nie bardzo wiesz, jak tłumaczyć. Masz wprawdzie w Laboratorium Tiche Magiczny Translator, ale bez baterii. A posiadana przez ciebie bateria jest wyładowana (gdyby była dobra, Sprzedawca pewnie nie rozstałby się z nią tak łatwo).

14. Idź do stacji ciśnień i napełnij zbiornik wodą (Użyj czaru "Woda" <Water Element>). Uruchom mechanizm.
15. Nieopodal laboratorium Tiche, odszukaj zawór chłodzący (cooling valve).
16. Włącz generator włącznikiem przed pracownią Tiche.
17. W pracowni Tiche weź z półki następujące przedmioty: Translator (translator), igłę (needle), świecę (candle) i dzban z kwasem (acid jar).
18. Weź z podłogi Pierścień (ring).
19. Naładuj baterię z Magicznego Działa.
20. Naładuj Translator z baterii.
21. Użyj Translatora, by przetłumaczyć manuskrypt. Okaże się, że manuskrypt zawiera przydatne zaklęcie (Widzenie w Mroku - Dark Vision), które doda się do twych akt magicznych.
22. Przełożony manuskrypt zanieś Dorianowi, który da ci kartę biblioteczną.
23. W bibliotece okaż się kartą Lenie, pozwoli ci zajrzeć na półki z książkami.
24. Użyj zaklęcia Widzenie w Mroku (Dark Vision).
25. Zobacz sekretne wejście do podziemi.
26. Znalazłszy się tam, weź księgę czarów maga Kondora.
27. W bibliotece pokaż kryształ Arkh Lenie, która, zalawszy się łzami, opowie ci o swojej siostrze, Mirandzie, zamienionej w posąg.
28. Weź chusteczkę, w którą Lena wytarła łzy.
29. Przejdź do posągu pośrodku miasta i poczekaj na zapadnięcie zmroku (zmień porę doby w Menu Gracza).
30. Użyj zaklęcia (Rozprosz) na posągu; Miranda odzyska ludzką (całkiem niezłą) postać i poda ci muszlę, za pomocą której będziesz ją mógł wezwać.

31. Idź do kuźni (widocznej na Mapie Świata) i pogadaj z kowalem samoukiem, Piotrem.
32. Daj mu srebro (monety) do stopienia. Wyjdź na zewnątrz i wróć.
33. Kowal zrobi odlew czystej płytki Talizmanu i opowie ci o paskudnej wiedźmie Kogannie, informując usłużnie, gdzie ona mieszka. Odda ci też resztę srebra, przywracając naszą wiarę w uczciwość rzemieślników (przynajmniej bajkowych).
34. Weź spiralną gałązkę (spiral branch) nieopodal kuźni. Wszystkie składniki do konstrukcji Talizmanu i innych później używanych Zaklęć należy brać zaklęciem Zbierz ("Squeeze object in Hand").
35. Idź zobaczyć się z Tiche w jej puszczańskim domku. Pogadaj z nią - opowie ci niejedno i da ci zaklęcie Idź ("Light Step"). Dzięki niemu będziesz mógł dotrzeć do Wierzbowego Jeziora (Ive Lake) i kolonii Elfów.
36. Idź do Wierzbowego Jeziora. Na wyspę przedostań się używając zaklęcia Lekkiego Kroku (Light Step). Lekki krok miewamy również po opróżnieniu pęcherza - E.G.M.
37. Weź do flachy wodę ze •ródła.
38. Przygotuj Talizman (przeszedłszy pierwej do miejskiej pracowni Tiche)
- Stop świecę w lampie na wosk.
- Pokryj odlew Talizmanu woskiem.
- Użyj igły do wydrapania wzoru na glinie.
- zanurz odlew w kwasie i wyjmij Talizman.
- Owiń Talizman w chusteczkę Leny.







- Skrop Talizman wodą z Wierzbowego źródła.

39. Daj Talizman Gregowi w Hotelu i przepędź ducha - Greg pozwoli ci przejść, jeśli zadasz właściwe pytanie (o nocleg).

40. Ze skrzyni w komnacie weź linę z hakiem i kilof.

41. Przy Latarni (beacon) zetnij gałąź nożem (Masz go w Kieszeni - otrzymasz kij).

42. Wejdź do Latarni.

43. Przemów do Kondora.

44. Zrób Lagę (Drzewo Zaklęć) z gałęzi (kija) i resztek srebra.

45. Zagraj na flecie przy drzewie, gdzie mieszka Driada. Poczekaj. Weź od Driady Prezent.

46. Weź kolejny składnik: Kwiat Driady. Oczywiście zbierz go zaklęciem

47. Niedaleko domku Koganny znajdź następny składnik - pajęczynę (spider web). Też weź go zaklęciem Zbierz.

48. Porozmawiaj z Koganną. Pod koniec rozmowy, Koganna użyje zaklęcia Teleportacji - zostanie zapisane na Twoim Pierścieniu. Użyj Pierścienia, by je zapamiętać. Na razie zostaw staruchę - rozprawimy się z nią potem.

49. Na bagnach użyj zaklęcia Teleport.

50. Weź bagienny korzeń (Marsh Root).

51. Wespnij się na drzewo przy kryjówce Pustelnika Erna i znajdź tam listę zaklęć.

52. Poznaj (czarem Zbadaj) składniki zaklęcia Żart Erna (Ern's Lair) i "Teleport".

"Teleport"	=	(2 marsh roots + 1 Dryad flower +1spiral branch)
"Ern's Lair"	=	(2 spider webs + 1 marsh root + 1 Ive Water)

Weź i użyj kociołek (pot). Umieść w nim składniki jeden po drugim. Jeśli umieścisz w garze właściwe składniki, kocioł zaiskrzy. Pomieszaj magiczne zaklęcia kijem (stick). Używając Magic Stick, nałóż zaklęcia na Staff.

53. Wyobraź sobie, że używasz zaklęcia Żart Erna ("Ern's Lair") z pomocą Drewna Zaklęć (staff) i uderz w cel. (Musisz Zbadać Drewno, wskazać kursorem konkretne znaki zaklęcia na Drewnie i Użyć go <Drewno>, by odstraszyć Potwora).

54. Znajdź Klucz nr 1 w kryjówce pustelnika.

55. Wróć z pomocą zaklęcia "Ern's Lair"(odstrasz Potwora).

56. Wydostań się z bagien, korzystając z zaklęcia Teleportu.

57. Udaj się na miejski cmentarz i znajdź tam nowy składnik zaklęć - Korzeń Mandragory (wooden root).

58. Przygotuj zaklęcie Wezwanie Zdechlaka "Calls of the Dead" = (1 spider web <Pajęczyna> + 1 marsh root <Korzeń> + 1 Dryad flower <Kwiat Driady> + 1 Ive Water <dolać wody z Butli>). Zamieszać Różdżką, przenieść zaklęcie z różdżki na Drewno Zaklęć.

59. Użyj posocha (Drewna Zaklęć) do rzucenia zaklęcia Wezwania Zdechlaka na trumnie, by wezwać maga Attana. Wesolutki zeń truposz, ani słowa.

60. Pogadaj z nim. Zapytaj o inicjację i weź od niego rytualną mapę.

61. Użyj czaru Klonowania (Clone Item) na pokrywie trumny, by skopiować Chaos Ritual. .

62. Idź do Świątyni Ognia. Pokaż strażnikowi Klucz 1. Umieść rytualną mapę na ołtarzu.

63. Z komnaty drugiej weź rytualny symbol 01.

64. Zapukaj ożogiem (poker) w drzwi numer 4.

65. Weź z tej komnaty symbole nr 2 i 3.

66. Dodaj symbol 4 do symbolu 1, 2 i 3.

67. Umieść symbol 4 na ołtarzu.

68. Weź rytualną mapę i odkryj wśród swoich czartów zaklęcie zniszczenia (Annihilation Spell).

69. Przy pomocy liny i haka opuść się z pokrywy przy kolumnach.

70. Użyj zaklęcia anihilacji na dziurach, by zniszczyć Robale.

71. W jaskini Attana najpierw użyj czaru Idź (Ligth Step), a potem posłuż się kilofem, by dobrać się do kryształu Attana.

72. W Świątyni Chaosu (dostaniesz się do niej przez Boski Portal), użyj zaklęcia Zwiększ ("Increase Potential").

73. Umieść rytualną mapę na ołtarzu.

74. Przeczytaj Rytuał Chaosu.

75. Weź Klucz 2 (Clue 2).

76. Udaj się do wiedźmy Koganny i zabij ją, posługując się czarem Energia ("Bolt of Ligntning"). Potem użyj zaklęcia Rozproszenia "Braek the Spell" na kolumnie lodu. O kurczę! Weź Tilvillę - przejdziesz z nią do drzewa Driady.

77. Idź do Kondora (Latarnia), spytaj go, jak zdjąć czar z Tilvilli. Kondor wzmocni twe siły, tak, byś mógł zdjąć z niej czar.

78. Przy drzewie Driady uwolnij Tilvillę z czaru. Wszyscy trafią do zamku. Skruszony Namiestnik Kchekat podziękuje Krissowi i pozwoli na wejście do zamku.

79. Idź do komnaty króla Tinosa w Elf Colony. Po podziękowaniach za uratowanie Tilvilli dostaniesz pozwolenie na wejście na teren kolonii i swój pokój.

80. Udaj się do swego pokoju - komnaty Krissa - w Elf Colony. Pogadaj z Tilvillą. Po raz pierwszy ukaże się Bezimienny... Niesympatyczny jegomość, władca Świata Alstralnego (uwaga do Szanownej Korekty, nie poprawiać, tak "stoi" w grze! Jak Naczelnego kocham!). Wyjdź i wróć do komnaty Krissa (to znaczy tam, gdzie niedawno pojawił się Bezimienny).

81. Z wizytą przychodzi Tia. Informuje go, że osobista czarodziejka Krissa, Itena, choruje, a do kuracji potrzebne jest ziarno z Wyspy Ivy (Ive Seed). Konieczna jest do tego zamorska podróż i statek.

82. Idź do zamku Namiestnika Kchekata i pogadaj z nim o statku. Kchekat poprosi, byś poszedł i odszukał mu córunię Tilvillę, które gdzieś przepadła.

83. Weź zwierciadło z komnaty Tilvilli w zamku (leży na łóżku. Zwierciadło, znaczy, leży na łóżku, nie zamek) .

84. Przygotuj zaklęcie, by jej poszukać. "To look for a person" = (1 marsh root + 1 spiral branch + 1 Ive water + silver + i przedmiot należący do tej osoby <zwierciadło Tilvillii>).

85. Użyj zaklęcia. Okazuje się, że poszukiwana jest w Świątyni Adeli. Po raz drugi tamże pojawia się Bezimienny. Coś knuje... knuju, knuju, knuj!

86. Udaj się do zamku Kchekata i przejdź do sali tronowej. Gdy się tam znajdziesz, coś gruchnie okrutnie, a z daleka - i zamek zostanie zniszczony. Znów pojawia się Bezimienny, który proponuje ci pomoc, w zamian - jakżeby inaczej! - za duszę. Drań niewątpliwie coś knuje... ale co?

87. Udaj się (przez Portal) do Świątyni Chaosu i sprzedaj duszę Bezimiennemu. Dodaj do swej listy zaklęcia Szok ("Brain Control") i Wskrzeszenie ("Zombie").

88. Udaj się do Latarni. Kondora nie masz, ale jest tu co innego. Weź busolę (navigation receiver).

89. Udaj się do portu. Pogadaj z byczącym się okrutnie kapitanem Seggą. Twardziel, co? Nie tacy dawali nam łupnia! Przywal mu Szokiem ("Brain Control") i wejdź na statek.

90. Zainstaluj na statku busolę i udaj się do Wierzbowego Jeziora.

91. Pogadaj z Ive (wyjątkowo drętwa - sądząc z tonu głosu polskojęzycznej wersji - dziewczyna. Mogłaby chyba siadając w wannie zamrozić w niej wodę).

92. Daj jej podarunek Driady i dostaniesz od niej Ive Seed.

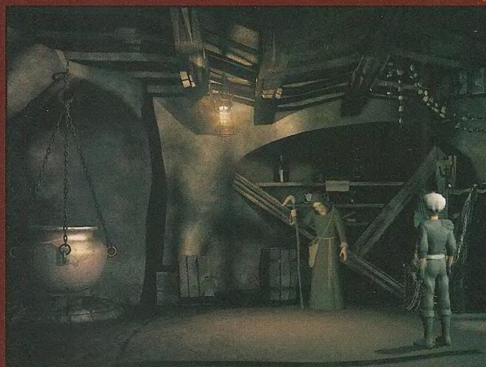
93. Nieopodal zatopionego statku wezwij Mirandę (zejdź nad wodę i zadmij w muszlę) i spytaj ją, jak wrócić z wyspy. Powie ci o zaklęciu Zamień ("Change into aquatic substance").

94. Nie ma się co szczypać - użyj tego Zaklęcia.

95. W Elf Colony pójdź do komnaty Krissa i daj Ive Seed Tii. Będziesz świadkiem cudownego ozdrowienia.

96. Idź do portu, by wezwać Mirandę i spytaj ją o Klucz. Powie ci o sporze o Klucz z Księżniczką Sillą i przyzna ci prawo wstępu do World of the Midnight Sun.





97. Przy wejściu do Świata Krain Północy, użyj przeciwko strażnikowi kryształ Attany. Rozwal niemilca!

98. Pomów z Sillą. Użyj kryształu Arkh i wysłuchaj opowieści o pięknym księciu Rotmorze. Przemów do niej i wytłumacz, że Rotmor od dawna leży w grobie...

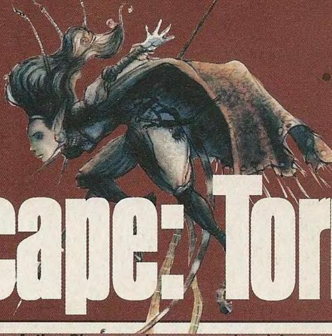
99. Weź Sill do grobu Rotmora. Doprowadź do spotkania Rotmora i Sill. Uzyskasz klucz nr 3.

100. Pojawia się Tajemniczy Posłaniec. Trochę się jąka, ale można go zrozumieć.

101. Na przedmieściach (przed Bramą, okaże się, że Posłaniec leży Martwym Bykiem) zaklęciem Zombie ponownie powołaj go do życia. Zyskasz dostęp do Pieczary Korony. Idź za Posłańcem.

102. W Pieczarze Korony porozmawiaj z każdym, z kim się da, i postąp po swojemu - aktywnij Portal. Przemodelowałeś Świat - to nie byle co!

El General Magnifico.



producent: **Interplay**
platforma: **PC**

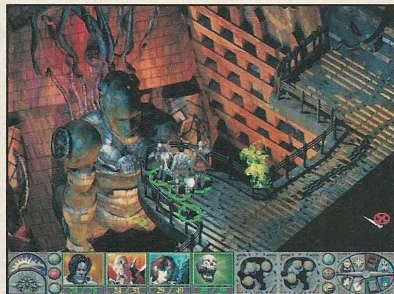
Planescape: Torment cz. 2

Zgodnie z obietnicą w aktualnym numerze Action Plusa zamieszczamy ciąg dalszy solucji do gry Planetscape Torment w wersji zarówno angielskiej jak i polskiej. Jest to już ostatnia część przewodnika i podobnie jak poprzednia część zawiera ona opis większości questów pojawiających się podczas zabawy. Zapraszam więc do ostatecznego zmierzenia się z fabułą i scenariuszem tej potężnej gry.

Miejski Gmach Rozrywki (The Civic Festhall)

Po wkroczeniu do Gmachu podbiegnij od razu do niejakiego Drzazgi (Splinter) i wypytaj go o wszystko co związane jest z miejscem, w którym aktualnie się znajdujesz. Dowiesz się od niego, iż bardzo łatwo jest się dostać do organizacji Czuciowców, ale dla ciebie jednak to mało istotna informacja. Według tego co ci wcześniej oświadczyła Nemelle, ty nie musisz przyłączać się do organizacji, ponieważ miałeś już okazję stać się Czuciowcem przed swoją śmiercią. Oświadcz Drzazdze, iż właściwie to jesteś już Czuciowcem, a uzyskasz darmowy dostęp do Prywatnych Sensoriums, darmowych pokoi i innych wartych zwiedzenia miejsc w Gmachu. Pora przyjrzeć się dokładnie nowym wnętrzom. Po sali biega w opętaniu biedny człek o imieniu Metwyn, który gdzieś utracił swoją głowę, oczywiście ty będziesz jedynym, który mu pomoże. Montek natomiast zwierzy ci się ze swych sercowych kłopotów, które również czekać będą na rozwiązanie. Wszystko jednak w swoim czasie. Jeśli chcesz, aby zaczęło się coś ciekawego dziać, porozmawiaj z biegającym po korytarzach niejakim Mieszaczem Mordsens (Jumble Murdersense), który okaże się być sprawcą nieszczęścia Śmierdziwiatra (Reekwind), opowiadającego historyjki i cierpiącego aktualnie na brak natchnienia. Odważnie zatarasuj mu drogę i wyłuszcz problem, żądając zdjęcia zaklęcia ze swej ofiary. Niczego z uparciuchem nie wskórasz, oprócz tego, iż zostaniesz zaszczycony przez hultaja zaczarowaniem. Nie panikuj, wszystko da się z korzyścią dla siebie odkręcić. Wyjdź na zewnątrz, aby poprosić o pomoc Salabesza. Mag litościwie nauczy cię sztuki rzucania czarów, które możesz użyć przeciwko swemu aktualnemu wrogowi. Wróć do Mieszacza i zaprezentuj swoje nowe umiejętności. Zaczaruj go, co spowoduje zdjęcie z ciebie czaru, dzięki czemu usłyszysz od Mieszacza pozytywną odpowiedź w sprawie uzdrowienia Śmierdziwiatra.

Zdrowy i pełen werwy pobiegaj sobie po całym Gmachu, zapamiętując ważniejsze i interesujące miejsca. Gdy znajdziesz się w pomieszczeniu z Ćwiczącymi Wojownikami (Warriors-in-Training), spytaj któregoś z odpoczywających o ich trenera. To samo pytanie zadaj w pomieszczeniu z Ćwiczącymi Złodziejami (Thieves-in-Training) oraz Ćwiczącymi Magami (Mages-in-Training). Po drodze powinieneś spotkać niejakiego Wesołka (Merriman), ale jeszcze nie będziesz w stanie z nim rozmawiać. Trenera Wojowników znajdziesz w pomieszczeniu przylegającym do głównego holu Gmachu. Qui-Sai, gdyż tak brzmi jego imię, będzie wymagał od ciebie wielkiej cierpliwości. Musisz czekać tak długo, aż się w końcu do ciebie odezwie (najpierw oczywiście pierwszy go zagadnij, a potem cierpliwie czekaj). Naucz się od niego Way of Stone, a następnie poproś o mały trening na wojownika. Pora na odszukanie trenera złodziei. Pamiętasz tego gościa, który nazywa się Eli Hawelok? To właśnie on jest zaginionym trenerem i szwenda się teraz gdzieś na zewnątrz Gmachu. Odszukaj go i przekonaj, aby wrócił do swojej pracy. Być może będziesz musiał mu trochę za ten wysiłek zapłacić, ale taka cena jest tego warta. Wróć wraz z nim do Gmachu i porozmawiaj z Drzazgą na temat możliwości oprowadzenia cię po Publicznych Sensoriums. Po krótkim zwiedzaniu natrafisz tam na Panią Thorncombe, która okaże się być klasycznym przykładem uzależnienia od kamieni czuciowych. Na razie z krzykiem odmówi wszelkiego powrotu do pracy w związku z tym będziesz musiał zejść na dół i znowu zasięgnąć porady u Salabesza. Opowiedz mu o uzależnionej nauczycielce, dzięki której Salabesz nabierze chęci zajęcia jej miejsca w roli nauczyciela. Wróć do Pani Uzależnionej i opowiedz o zagrożeniu ze strony Salabesza co wywoła natychmiastową pozytywną reakcję i powrót do pracy. Teraz gdy już wszyscy trenerzy są na swoich posterunkach możesz zejść do Pani Thorncombe i kupić od niej nieco czarów. Zanim jednak opuścisz Sensorium możesz spróbować ten uzależniający wynalazek czyli doświadczyć tego co mają do zaoferowania kamienie czuciowe. Seans z każdym kamieniem osobno kosztuje nieco kasy, ale w zamian za spróbowanie każdego z kamyczków zyskujesz mnóstwo punktów doświadczenia. Ja osobiście wykupiłam wszystkie możliwe seanse: zwykłe i specjalne zyskując 19500 punktów doświadczenia. Po dłuższej chwili spędzonej w Sensorium zejdź na dół gdzie możesz teraz wysłuchać kilku wykładów, które odbywają się w różnych salach szkoleniowych. Dla Morte będą one bardzo nudne i co chwila usłyszysz od niego jakiś komentarz. Nie przesadzaj zbyt mocno z wiedzą i gdy będzie już po wszystkim skieruj się do Sypialni (Doromitories). Na początek zbadaj pomieszczenie po lewej stronie. Spotkasz tam kobietę nazywaną przez otoczenie Niezaspokojoną Żądzą. Porozmawiaj z nią o jej bardzo dziwnej zdolności, która z pewnością będzie mogła zaleczyć kłopoty pijanego maga.





Wyjdź z pokoju i porozmawiaj z Urzędniczką (Clerk), która odda ci klucz do twego pokoju. Gdy już się tam znajdziesz przeszukaj wszystkie półki a przede wszystkim otwórz zamkniętą szafkę w której znajdziesz tajemniczy przedmiot Dodecahedron. Dokładnie go obejrzyj i rozwiąż jego łamigłówkę, ale niestety jeszcze nie będziesz w stanie odszyfrować wiadomości w nim ukrytej, gdyż będzie ona zapisana w niezrozumiałym dla ciebie języku Uyo. W swym pokoju możesz również odpocząć jeśli tylko odczuwasz taką potrzebę. Po dawce porządnego snu w swych własnych pieleszach wyjdź na zewnątrz Gmachu i skieruj się najpierw w stronę pijanego maga. Opowiedz mu o kobiecie, która może uleczyć jego alkoholizm i wskaż mu do niej drogę. Dostaniesz w zamian Froste-Ale Mug, którego później będziesz potrzebował. Dom Adwokata znajduje się w bliskim sąsiedztwie kafejki toteż skorzystaj z okazji szybkiego odwiedzenia prawnika. Porozmawiaj z Iannisem, który okaże się być ojcem Deionarry. Jak się domyślasz będzie on niezwykle bogatym źródłem informacji. Z wypełnioną głową wiadomościami przejdź się do domostwa Fina-ma Lingwista. Poproś go o przetłumaczenie wiadomości na Dodecahedronie jednak niestety nie będzie on w stanie dla ciebie tego zrobić ze względu na zagubienie swych notatek pomocnych przy takich łamigłówkach. Przy okazji dowiesz się, iż jego ojciec został zamordowany a jego prochy właśnie spoczywają w urnie stojącej na pobliskim biurku. Po raz kolejny zdaj się na swą zdolność rozmowy z umarlakami i porozmawiaj z prochami. Nauczysz się dzięki temu nowego języka i dowiesz się jak zginął ojciec Fina. Teraz już spokojnie możesz rozszyfrować wiadomość i odkryć, iż zostawiono dla ciebie pewien spadek złożony w biurze Iannisa Adwokata. Zanim jednak udasz się do urzędnika zabij łobuziaków zabawiających się na zewnątrz domu Fina. Ich szef wcześniej ukradł głowę biednego Merwyna, która teraz schowana będzie w skrzynce. Po raz kolejny odwiedź adwokata w jego domu i zażądaj swego spadku, który z kolei będziesz musiał dostarczyć do kuźni. To zadanie jak zresztą wiele innych może sobie jeszcze poczekać. W międzyczasie wybierz się do Sklepu z Osobliwościami i zaopatrz się w następujące przedmioty Język (Fiend's Tongue), Kostka Modrona (Modron Cube), Czekoladowy Posążek (Chocolate Quasit), Łzy Devy (Deva's Tears), oraz Eliksir Przerażającej Separacji (Elixir of Horrific Separation). Nie będę ukrywać, iż sporo kasy zostawisz w tym sklepie, ale zapewniam, iż wszystkie powyższe przedmioty znajdą swoje zastosowanie w przyszłości. Zajrzyj po drodze do Apteki i porozmawiaj tam z dziwnie poruszającym się i zachowującym właścicielem. Rychło się okaże, iż biedak jest właściwie sklejony z dwóch niewinnych ludzi: Pestle oraz Kilnn. Otrzymasz od nich Wymarzoną Fiolkę dla Xandera z Kuźni, a w zamian podaruj im Eliksir, który przed chwilą nabyłeś w sklepie z osobliwościami. Dzięki temu z jednego faceta stworzy się dwóch całkiem miłych gości. Porozmawiaj z nimi jeszcze o nagrodzie i wróć do Gmachu Rozrywki. Oddaj Mertwynowi jego zaginioną głowę i porozmawiaj z Drzazgą aby zaprowadził cię do Prywatnych Sensorium. Tutaj celem twej wędrówki jest niejaki Dusik (Quell), nieco ześwirowany mag na punkcie czekolady (ja mu się nie dziwię). Gdy w trakcie rozmowy upadnie na ziemię podaruj mu czym prędzej czekoladową figurkę aby jakoś przywrócić go do stanu normalności. W ten delikatny sposób nakłonisz go do podzielenia się z tobą informacjami na temat Ravel. Użyj wszystkich kamieni czuciowych znajdujących się w pomieszczeniach. Jeden z nich będzie pułapką ale za skorzystanie z niego uzyskasz







nieco punktów doświadczenia. Kamień na dole jest połączeniem z Ravel, która powie ci bardzo wiele nowych rewelacji oraz to, że portal został dawno temu zbudowany w Kuźni, a kluczem uaktywniającym portal jest cząstka Ravel. Kamień po prawej stronie połączy cię z Deionarrą. Doświadczenie będzie dosyć przykre, ale jednak warte swego cierpienia. Wróć do Adwokata i zapytaj o dziedzictwo Deionary oraz podziel się z nim informacją o istnieniu Prywatnych Sensorium oraz o kamieniu, który połączył by go z jego zmarłą córką Deionarrą. Wróć na chwilę do Gmachu Rozrywki i poproś Drzazgę o pozwolenie dla Iannisa wypróbowania kamienia łączącego go z jego córką. Zanieś dobrą wiadomość do adwokata, która jak się zapewne domyślasz niezmiernie go ucieszy.

Różności

Przed tobą pozostało jeszcze do załatwienia parę drobiazgów, zanim wyruszysz w dalszą podróż poza Krainy po których tak swobodnie sobie biegasz. Najpierw złóż wizytę w Galerii Sztuki i Osobliwości. Obejrzyj z wyczuciem artystycznym wszystkie ciekawe wystawione dla publiczności prace. W szczególności zwróć uwagę na dzieło zatytułowane Okantyjskie Ptaki Mroku. Wyciągnij Frost-Ale Mug i złap jednego z ptaszków do pojemnika. Porozmawiaj z kustoszką muzeum, która opowie ci o wszystkich wystawionych pracach oraz wspomni coś na temat Kostki Modrona, a także zdradzi nieco informacji na temat Ravel. Wróć do Kuźni i porozmawiaj z Nadilin wręczając mu zdobyty wcześniej paragon (Receipt) w zamian za oszałamiającą ilość doświadczenia: 40000 punktów! Przespaceruj się do Xandera i oddaj mu jego Wymarzoną Fiolkę. Niestety nie zadowolisz go jeszcze swoim prezentem. Xander poprosi cię o zdobycie klatki na ptaki, którą możesz zdobyć jedynie składając wizytę Pieścimetalowi. Po krótkiej rozmowie z golemem, który jak zapewne pamiętasz pracuje w Wieży Oblężniczej, otrzymasz rzeczony przedmiot, z którym czym prędzej powróć do Xandera. Ten znowu zacznie kręcić nosem i zapytany o powód poprosi cię o zdobycie poduszki. Znajdziesz ją w Magazynie w którym jak zwykle po krótkiej rozmowie bez problemu wydadzą ci żądany przedmiot. Oddaj ukontentowanemu Xanderowi ostatnią rzecz, aby w zamian otrzymać Klucz Snów (Dream Key). Używając go otworzysz malutkie drzwi umiejscowione na północnym zachodzie kuźni. Będziesz tam musiał sam wejść i zapoznać się z przepowiadającym przyszłość snem. Po przebudzeniu zbierz z powrotem swoich wszystkich kompanów i wyjdź z powrotem do Dzielnicy Urzędników.

Przybytek zaspokajania żądzy intelektualnych (Brothel of Slating Intellectual Lusts)

Nadeszła wymarzona chwila złożenia wizyty mieszkańcom interesującego przybytku. Pierwszą osobą na którą się natkniesz będzie Nie-Sława - kolejna kandydatka do wstąpienia w twoje szeregi. Porozmawiaj z nią przez chwilę i zaproponuj wstąpienie do twojej drużyny. Niestety twa propozycja zostanie odrzucona, ale jedynym zadaniem stojącym na twej drodze do powiększenia załogi będzie konieczność porozmawiania z jej wszystkimi dziesięcioma uczniami, których znajdziesz w dalszych pomieszczeniach. Proste ? Niezupełnie... Pokoje w Gmachu ułożone zostały w okrąg, dlatego dla zachowania porządku zwiedzaj je po kolei zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Otwórz drzwi pierwszego pomieszczenia po lewej stronie i przywitaj się z Luis'em, meblem stojącym przy ścianie. Na biurku znajdziesz książkę Finama Lingwisty, którą z pewnością sprawisz mu radochę. W następnym pokoju znajdziesz Julię (Juliette), która opowie ci o bliskich kontaktach z Montekiem. Musisz jej pomóc w sercowych kłopotach, na dobry początek zgódź się udawać przed jej ukochanym jego konkurenta. Zanim zaczniesz zwiedzać dalsze przestrzenie Przybytku wróć do Dzielnicy i złóż wizytę Finowi oddając mu przy okazji jego zagubioną książkę. Teraz możesz nauczyć się od niego języka Uyo jeśli wcześniej tego nie zrobiłeś. Wróć do Gmachu rozrywki i utnij sobie na boczku miłą pogawędkę z Montekiem udając przed nim wielbiciela jego dziewczyny i zarazem jego konkurenta. Zasugeruj mu, iż najlepszym sposobem na kobietę będzie okazanie braku zainteresowania wobec niej, na co biedny Montek zgodzi się natychmiast. Wróć do przybytku i oświadcz Julii, że numer z udawaniem niestety nie wyszedł gdyż Montek niestety nie jest już nią zainteresowany. Efekt murowany. Z pewnością spotkasz po drodze rudowłosą Vivian spacerującą po korytarzyku. Zagadnij ją przyjaźnie i zaoferuj się odnaleźć jej osobisty zapach (Scent). Przyszła kolej na pokój Nenny Dziewięć Oczu (Nenny Nine-Eyes). Przy okazji zapytaj ją o zagubiony zapach Vivian, lecz niestety nie uzyskasz zadowalającej odpowiedzi. Dla rozerwania się możesz pomóc dziewczęciu odkryć w sobie jej złą stronę charakteru, która gdzieś zbyt głęboko się skryła bardzo utrudniając jej życie w tym niebezpiecznym świecie. Pamiętaj również, aby przeszukać wszystkie szufladki i schowki w każdym pokoju, aby zebrać interesujące łupy. Oprócz monet i kolczyków postaraj się znaleźć chociaż jedną białą chusteczkę, bez której nie ruszysz się w grze ani o kroczek dalej. W następnym pomieszczeniu zobaczysz się z Ecco. Dziewczę niestety cierpi na zanik mowy w związku z tym na razie nie wiele będziesz miał z niej pożytku. Niejaka Dolora będzie wiedziała nieco więcej o problemie Ecco, ale o tym za chwilę. Pokój na północy kryje w ścianie tajne przejście do bajecznych pomieszczeń z prywatnymi kamieniami czuciowymi. Niestety nic oprócz zwiedzania nie można tam wypracować. Wróć na górę i kontynuuj "zwiedzanie" dziewcząt. Kolejne pomieszczenie zajęte będzie przez Marissę. Na pytanie dotyczące zapachu Vivian odmówi wszelkich z nim kontaktów natomiast zdradzi ci swój problem. Zaginął jej Karmazynowy Welon (Crimson Veil), który jest dla niej bardzo cenny. Wróć do Nenny i zapytaj o wspomniany zagubiony przedmiot. Zdaje się, że podejrzenie padnie na Kimasxi Wężowy Język (Kimasxi), która ostatnio buszowała w pokoju Marissy. Idąc zgodnie ze wskazówkami zegara dotrzesz do egzotycznej lokatorki o imieniu Kesai-Serris, która na razie nie będzie chciała w ogóle z tobą rozmawiać. Dolory niestety nie znajdziesz w swym pokoiku, lecz na szczęście będzie ona gdzieś na zewnątrz spacerując po korytarzach. Gdy spotkasz się z Kimasxi Wężowy Język pozwól aby Morte nieco się od niej nauczył i porozmawiał z nią na temat sztuki obrażania innych. Gdy już będziesz z nią rozmawiał opowie ci ona o tym, iż ktoś ostatnio przeszukiwał jej pokój. Wróć do Nenny i zapytaj czy cokolwiek wie na ten temat. Dziewczyna przypomni sobie, iż jakiś facet ostatnio wychodził z jej pokoju. Jedynym facetem tutaj jest Luis... nie przejmuj się, że jest tylko meblem, to wcale nie czyni go niewinnym. Pogadaj z nim i w momencie gdy w oburzeniu wysunie szuflady wyciągnij z nich Welon Marissy, na którym zresztą będzie zapach Vivian. Porozmawiaj z właścicielką perfum, która w nagrodę ofiaruje ci nieco swego oszołamiającego zapachu, a następnie zwróć Welon Marissie, która na twoją prośbę zamieni Lim-Lima w kamień. Pora odszukać Dolorę, która przywróci ci cząstkę pamięci oraz zaproponuje zabawę w ciekawą grę. Naucz się od niej Wei Chi, a następnie po zadaniu jej pytania zgódź się pomóc jej znaleźć klucze do jej serca. Gdy tu jesteś możesz zaczepić stojące w holu Modrony, które zapytane o kostkę stwierdzą, że jest to portal, który jeszcze musi być odpowiednim kluczem uaktywniony. Wybierz się po raz kolejny do Gmachu Rozrywki i tam odszukaj Wesołka spacerującego po korytarzach. Koleś przyzna się do bliższych kontaktów z Dolorą, o której chce jak najszybciej zapomnieć. Ofiaruj mu złapanego w galerii sztuki ptaka czarnego oceanu w zamian za klucze do serca Dolory. Po powrocie do przybytku zwróć Dolorze jej własność i wypytaj o problem Ecco a następnie o Ravel. Teraz możesz spróbować szczęścia i porozmawiać z Ecco. Oświadcz jej, że wiesz jak sprawić aby odzyskała swój głos. W tym celu musisz podarować jej Język który kupiłeś w sklepie z osobliwościami. Aby jednak misji stało się zadość wpuść na organ kilka kropel łez Devy, które dopełnią zadania. Ecco niezwykle się ucieszy z przywróconej zdolności i z tego wszystkiego zapomni się zdradzając ci prawdę o Kesai-Serris, która jest córką Ravel! Powstrzymaj się jeszcze przed rozmową

z córeczką tak długo poszukiwanej Ravel i przejdź się do pokoju Yves, która jako jedyna z dziewcząt nie miała jeszcze okazji cię poznać. Yves zaproponuje ci wymianę opowiadań, w związku z czym opowiedz jej historię swego życia, a także zmuś do tego swoich towarzyszy podróży. Gdy zapytasz samą Yves o jej pochodzenie usłyszysz ciekawe opowiadanie. Zapytaj również o podobieństwo imion Yves i Yvana, a następnie napomknij o Ravel. Jeśli chcesz mieć kolejny dobry uczynek na sumieniu wróć do galerii sztuki i porozmawiaj z tamtejszą kustoszką. Opowiedz jej o Yves i dowiedz się, iż Yves jest zaginioną córeczką Yvany. Wróć do Przybytku i porozmawiaj z Dolorą na temat usłyszanej ploteczki o pochodzeniu Kesai-Serris. Zostaniesz wysłany do Julii, która nakaże ci zapytać się o wszystko Kesai-Serris, która jest przyrodnią siostrą Kimasxi. Ta ostatnia potwierdzi wiadomość, z którą możesz już bez obaw potwierdzić u samej zainteresowanej czyli Kesai-Serris. Na początku podobnie jak poprzednim razem odmówi rozmowy z tobą, jednak ty nie zniechęcony pobiegnij poskarżyć się do Kimasxi która poradzi ci skontaktować się z ich ojcem, potężnym Cambionem. Z nową porcją informacji wróć do Kessai-Serris i porozmawiaj o nowych zdobytych rewelacjach na jej temat. Tym razem dziewczę skontaktuje się ze swym ojcem, który zgodzi się na poinformowanie cię o szczegółach. Wypytaj ją o Ravel a na odchodnym poproś o oddanie jej kawałka siebie. Wystarczy oczywiście, aby upuściła na chusteczkę nieco swojej krwi, która od tej pory będzie kluczem uaktywniającym portal. Teraz jesteś już gotowy na przyjęcie do swej drużyny Nie-Sławy. Idź do niej i powiedz, iż rozmawiałeś z jej wszystkimi studentkami rozwiązując ich wszystkie problemy. Na koniec oświadcz jej, że to zapewne ty jesteś dziesiątym studentem, co spowoduje, iż kobieta bez wahania wstąpi w twe szeregi.



Nie-Sława (Fall-From-Grace)

Porozmawiaj o wszystkim co ci przyjdzie do głowy z nowo przyjętą osobą, zapytaj o jej imię, co sądzi o twoich przyjaciołach oraz dowiedz się o podejrzanym zapachu wydzielanym przez Morte. Po rozmowie z Nie-Sławą pogadaj z Morte na temat jego zapachu. Czaszka odkryje przed tobą swoją szokującą przeszłość oraz fakt, iż to właśnie ty jeszcze będąc żywym człowiekiem uwolniłeś Morte z Filaru Czaszek (Pillar of Skulls). Warta wiele punktów doświadczenia jest również odpowiedź na pytanie dlaczego Morte zdecydował się razem z tobą wędrować. Cóż, podobnie jak Dak'kon, jest tobie bardzo zobowiązany w związku z uratowaniem mu kiedyś życia. W Pracowni Krawieckiej możesz dla Nie-Sławy kupić ładne, chroniące przed ciosami wdzianko, gdyż kobiecina niestety nie przywykła do używania broni i walki wręcz. Jednak jest ona nie zastąpiona w dziedzinie magii i czarów co też z pewnością w przyszłości wykorzystasz.

Powrót do Ula

Zanim jednak tam wrócisz, skieruj swe kroki do Giltspura w Niższej Dzielnicy i zaoferuj mu sprzedaż Lim-Lima zamienionego w kamień. W nagrodę od niego otrzymasz hasło umożliwiające przejście do przybytku Anarchistów w Magazynie. Idź tam i przeliteruj Leenie zdobyte hasełko. Wynagrodzony zostaniesz zadaniem do wypełnienia, które będzie polegało na zabiciu Vortena, który mieszka sobie blisko wejścia do Niższej Dzielnicy w Ulu. Gdy już się tam znajdziesz przejdź się do południowo zachodniej części miasta i spotkaj się z Śmierdziwiatrem. W nagrodę dostaniesz od niego kolejną historyjkę o Farodzie którą możesz opowiedzieć Annie. Jeśli rozmawiasz z nią po raz pierwszy od czasu przyjęcia Nie-Sławy do drużyny, będzie ona nieco niezadowolona z ciebie i z faktu wstąpienia do drużyny innej kobiety. Zazdrosna to ona jest na pewno. Mimo to delikatnie zapytaj ją o Faroda oraz o jego Brązową Kulę, a także napomknij coś o poprzednim życiu. Przepełniony nowymi wieściami skieruj swe kroki do baru "Pod Gorejącym Człowiekiem". Przekaż Barkisowi wiadomość, którą tak długo ze sobą targałeś, a następnie uwolnij Ignusa używając do tego Karafki z Nieskończoną Wodą. W ten oto sposób w bardzo krótkim czasie zyskałeś kolejnego towarzysza podróży.

Ign us

Jeśli zapytasz Nie-Sławy o Ignusa, poprosi cię o to abyś jednak odłączył go od swojej drużyny, ponieważ jest to niezrównoważony szaleniec, który wcale nie chce ci pomóc a wręcz zaszkodzić. W momencie gdy będziesz rozmawiał z Ignusem miej na uwadze jakie tematy poruszasz gdyż bardzo łatwo możesz go zdenerwować i bijatyka gotowa. Na początek powiedz mu iż chcesz z nim rozmawiać o ogniu i spalaniu. Zapytaj następnie od kogo nauczył się Sztuki, a przywołasz w ten sposób pamięć wartą 10000 punktów. Jeśli poprosisz go o nauczanie koniecznie wspomnij o chęci doświadczenia jego wiedzy. Nauka będzie długa i żmudna, stracisz nieco punktów HP, ale twa kolekcja czarów powiększy się o nowe, pozbędziesz się swych wnętrzności oraz bezużytecznego już oka (Eyeball), aby w zamian dostać nieco czarodziejskich mocy. Gdy już obydwaj skończycie wymianę proponuję odstawić Ignusa na boczek, wyłączyć z drużyny i dalej już podróż kontynuować bez niego. Koleś teraz nie będzie zbyt mocno wkurzony, ale zapewniam cię że jeszcze się spotkacie w dosyć nieprzyjemnej dla ciebie sytuacji.

Pora na kolejne odwiedziny w Zakopanej wiosce. Przejdź się na dwór Faroda i zbierz wszystkie przedmioty jakie zostały po nim na ziemi. Zabierz w szczególności jego Brązową Kulę oraz laskę. Gdy przejdziesz przez wąską szczelinę w północno zachodnim rogu laska uaktywni ukryty tam portal prowadzący do dalszych pomieszczeń dworu. Nic tam bardziej interesującego od czarów tam nie znajdziesz, ale być może niektóre z nich warte są zabrania. Przeszukaj wszystko dokładnie z góry na dół i odwrotnie po czym wybierz się w drogę powrotną do Niższych Dzielnic. Spotkaj się z Giltspurem po raz ostatni raportując iż dostarczyłeś wiadomość Barkisowi. Skieruj się w stronę Dzielnicy Urzędników z której być może chciałbyś zwiedzić sobie pozostałe lokalizacje, które jednak nie są konieczne do odwiedzenia aby ukończyć grę. Sam zresztą ocenisz czy są one warte twych wizyt.

Inne godne uwagi lokacje

Labirynt Gracza (Player's Maze)

Wylądujesz w tym labiryncie dopiero gdy mocno zajdziesz za skórę tajemniczej Pani Bólu (Lady of Pain). Na pewno trafisz tam gdy będziesz zabijał po drodze mnóstwo niewinnych ludzi, bez wyraźnego powodu tak dla rozrywki. Najszybciej jednak znajdziesz się w jej labiryncie w momencie gdy zabijesz jednego z jej sług czyli Dabusa oraz gdy trzykrotnie pomodlisz się do jej lalki (Lady of Pain's Doll), którą znajdziesz na dworze Faroda oraz kupisz w jednym ze sklepów z osobliwościami. Po trzeciej modlitwie Pani Bólu zaszczyciła mnie swoją wizytą i wysłała jednym machnięciem dłoni do swego imponującego labiryntu.

Tam czekać na ciebie będzie nieco przedmiotów do zebrania między innymi młotek, tajemniczy włos oraz twoje przestarzałe dzienniki, z których dowiesz się iż wyjściem z labiryntu jest tylko jeden jedyny portal pośród wielu fałszywych. Niestety, aby było zabawniej nie możesz próbować w nieskończoność przechodzić przez kolejne portale i sprawdzać w ten sposób który z nich jest wyjściem. Musisz za pierwszym razem wybrać prawidłowo i wyjść z labiryntu. Gdy zbierzesz już wszystkie przedmioty skieruj się w stronę portalu, który znajduje się na dole od tego, którego widziałeś po wschodniej stronie. Przejdź przez niego, wróć z powrotem w to samo miejsce i ponownie przejdź przez portal. Zostaniesz teleportowany do całkowicie innego miejsca w którym znajdować się będzie kolejny portal. Pozbieraj swych wszystkich kompanów w jedno miejsce by wspólnie odetchnąć z ulgą i wyjść do cywilizowanej części świata. Jeśli zdarzy się, iż Pani Bólu z jakiegoś powodu wkurzy się znowu na ciebie, za drugim razem nie będziesz już miał szans przeżycia. Zostaniesz ukarany na miejscu i natychmiast, więc lepiej już nie próbuj.

Podziemie Sigil (Undersigil)

Zapewne kilkakrotnie na mapie podczas wędrówki zdarzyło ci się zauważyć miejsce oznaczone na niej jako Podziemie Sigil. Nie ma właściwie sensu tam włazić chyba, że koniecznie chcesz pomachać siekierką i posłać kilka stworów w zaświaty przy okazji zdobywając marne punkty doświadczenia. Ostrzegam jednak, iż podziemia zapełnione są kreaturami z najgorszych twych koszmarów sennych i są one znacznie silniejsze od tych spotykanych pod gołym niebem. Tak więc upewnij się iż jesteś wystarczająco silny, zdolny wytrzymać oddziały stworów szarżujące na twoją drużynę. Nic poza kilkoma przedmiotami i paroma punktami doświadczenia stamtąd nie wyniesiesz. Ja uważam spędzony czas w podziemiach za całkowicie zmarnowany. Sam więc o tym musisz zdecydować.

Rubikon

Kostka Modrona (Modron Cube), którą zakupiłeś wcześniej w jednym ze sklepów jest swego rodzaju portalem. Trzeba oczywiście wiedzieć jak go uaktywnić, a oto i dokładny przepis: przejdź do ekranu wyświetlającego zawartość twojej kieszeni i wybierz opcję użycia kostki. Następnie wybierz kolejno: zegnij prawe kolano, zegnij lewe kolano, wysuń lewe skrzydło, wysuń prawe skrzydło oraz obróć prawym ramieniem. Cała twoja drużyna wraz z tobą przeniesie się do dziwnej krainy rubikonu, która mieści się w jednej ogromnej kostce i jest kolejnym skomplikowanym labiryntem do przejścia. Znowu przyjdzie ci niestety walczyć z mieszkańcami owej krainy które w żaden sposób nie mają zamiaru przyjaźnie się z tobą obchodzić. Każde pomieszczenie w którym się znajdziesz wygląda identycznie, do wyboru będziesz miał od jednego do czterech wyjść co oznacza oczywiście konieczność zapamiętywania swej drogi aby wiedzieć czy było się już w tym miejscu czy też jeszcze nie. Za pierwszym razem gdy pojawisz się w labiryncie będzie on ustawiony na najłatwiejszy poziom co oznacza





słabych wrogów do pokonania oraz niewielki stopień skomplikowania labiryntu. Nie zwracaj najmniejszej uwagi na przedmioty, które rzucać będą twoi wrogowie, gdyż przeważnie są one całkowicie bezużyteczne. Po krótkiej wędrówce trafisz do Sterowni (Engineering Room) w której ujrzysz kilku pracujących Modronów. Jeden z nich stojący sobie w środku będzie bardziej rozmowny. Zaproponuj swoją kandydaturę na nowego Kierownika ich krainy, co spowoduje iż będziesz mógł za pomocą Kostki skonstruować własne korytarze i pomieszczenia. Możesz poprosić gadatliwego Modrona aby ustawił Kostkę na wyższy poziom trudności, który oczywiście będzie wiązał się z koniecznością bijatyki z groźniejszymi maszynami i przejściem przez trudniejszy labirynt. Na drugim poziomie niestety nic ciekawego nie znajdziesz oprócz kilkudziesięciu robotów do rozkręcenia. Najważniejszy w tej chwili jest dla ciebie najwyższy czyli trzeci poziom trudności. Poproś Modrona o ustawienie kostki na rzeczony poziom i przygotuj się, iż w momencie gdy wyjdziesz ze Sterowni natychmiast zostaniesz przywitany przez niebezpieczne maszyny, które już tym razem są znacznie trudniejsze do pokonania. Zainteresuj się również przedmiotami, które zostawiać będą twoi wrogowie gdyż pośród śmieci możesz znaleźć Portal Lence umożliwiający ci powrót do normalnego wymiaru. Radzę przy zwiedzaniu trzeciego labiryntu przygotować sobie kartkę papieru oraz ołówek i rysować przebytą drogę oraz odwiedzane pomieszczenia co zaowocuje doskonałym zorientowaniem przestrzennym uniemożliwiającym zgubienie się w terenie. W labiryncie celem twych poszukiwań są dwa pomieszczenia, pierwszy to Nora Czarodzieja (Wizard's Lair), w którym znajdziesz Konstrukt Złego Czarodzieja (Evil Wizard Construct), natomiast drugie z pomieszczeń oznakowane jako Pokój Nordoma (Nordom's Room) zawierać będzie kolejnego kandydata do wstąpienia w szeregi twojej drużyny. Zalecam odnaleźć najpierw Nordoma, gdyż tam będzie znacznie spokojniej.

Nordom

Robocik stał sobie będzie spokojnie przy ścianie. Porozmawiaj z nim przez chwilę, aż ten poprosi cię o zgodę na przyłączenie się do twej drużyny (to chyba pierwszy taki bohater, który sam z siebie zaproponował swoją kandydaturę). Zyskasz kompana, który uwielbia strzelać ze swych zamontowanych kusz do zbliżających się wrogów. Całkiem przydatna zdolność, gdyż nie musi on przeprowadzać walki wręcz tylko w momencie gdy cała twoja drużyna kotłuje się gdzieś z jakimś wrogiem on z pewnej odległości skutecznie dobija natarczywego gostka. Gdy przyłączy się już do twojej drużyny wypytaj go o wszystkie możliwe tematy a w szczególności postaraj się wyczerpać temat kierownictwa tejże krainy. Dowiesz się, iż robocik jest w stanie wykrywać portale z pewnej odległości, co również może w przyszłości być całkiem przydatne. Nie zapomnij zapytać Nordoma o zadania jakie dostał od poprzedniego kierownika, dzięki czemu dowiesz się wielu innych ciekawych rzeczy między innymi fakt, iż aby wrócić do Sigil musisz odnaleźć Soczewki Portala (Portal Lens). Jeśli nie znalazłeś ich po drodze bądź pewien, iż przesiadujący tutaj Zły Czarnoksiężnik znajduje się w ich posiadaniu w związku z powyższym należy mu złożyć wizytę. Walka może być ciężka, ale cóż, inaczej nie wrócisz do domu. Gdy już będziesz gotowy wrócić do znanej krainy uaktywnij Soczewki Portala, które umożliwią ci powrót pod gołe niebo w wybrane miejsce z kilku możliwych. Zważ, iż możesz używać Kostki Modrona oraz Soczewek wspólnie, w przypadku gdy nie chce ci się za bardzo chodzić i przemieszczać pracowicie z miejsca na miejsce. Czyli w tym przypadku używasz najpierw Kostki w wiadomy sposób, a następnie znajdując się w Rubikonie uaktywniasz Soczewki Portala aby dostać się z powrotem, ale już tym razem w wybrane przez siebie miejsce. Przyznam się, że wielokrotnie zaoszczędził mi powyższy sposób długich, męczących spacerków. Z listy dostępnych miejsc wybrałam Knajpę "Pod Gorejącym Człowiekiem" mieszczącą się w Ulu. Tam szczerze mówiąc wyrzuciłam z drużyny Nordoma i zostawiłam go z Ignusem. Powodem tej decyzji był fakt, iż w przyszłości będę miała możliwość zaproszenia do swej kompanii znacznie silniejszego bohatera, maszyny do zabijania, który okaże się być przydatny na końcu gry. Możesz jeśli chcesz zatrzymać Nordoma do momentu gdy już poznasz nowego kandydata do kompanii i dopiero tam zostawić robota. Nie miałam jednak serca zostawiać go w przerażających podziemiach, więc zdecydowałam opuścić go w przyjemnym barze w towarzystwie Ignusa.

Właściwie jesteś już gotowy na zetknięcie się z Ravel twarzą w twarz. Pamiętasz o chusteczce zbroczonej krwią córeczki Ravel? To jest klucz do portalu. Natomiast tym ostatnim jest kawałek dziwnego metalu, który dostałeś swego czasu w Kuźni. Aby móc go używać musisz go najpierw zidentyfikować przedmiot czyli użyć czaru Identyfikacji, i dopiero po tym portal będzie dla ciebie dostępny. Jeśli jesteś wojownikiem, możesz wrócić na moment do profesji maga, zidentyfikować przedmiot i z powrotem stać się wojakiem. Ja tak zrobiłam po czym uaktywniłam portal i przeniosłam się hen daleko poza znane mi krainy.



Poza Sigil

Labirynt Raveli (Ravel's Maze)

W tym labiryncie będziesz musiał często sięgać po swą podręczną broń. Zapełniony jest on bowiem po brzegi Trigitami, straszliwymi cieniami będącymi produktami zakręconej i złej magii Ravel. Pani ta natomiast stoi sobie w samym środeczku labiryntu, lecz radzę zawczasu przed spotkaniem z nią spenetrować cały obszar i zlikwidować stworki na nim przebywające. W każdym z czterech rogów labiryntu ujrzysz po jednym portalu, lecz oczywiście na razie żadnego z nich nie wykorzystuj. Gdy już wreszcie staniesz w jednym kawałku przed Ravel, będziesz musiał cierpliwie przeprowadzić z nią długą, kłopotliwą i męczącą dyskusję. Pozwól jej się dotknąć w zamian za przypomnienie sobie kolejnych faktów z poprzedniego życia. Pod żadnym pozorem nie oświadczaj jej, że mógłbyś zakochać się w Annie lub Nie-Sławie gdyż to oznacza z nią natychmiastową bitwę. Oczywiście i na walkę z Ravel przyjdzie pora, jednak przedtem musisz dowiedzieć się od niej paru interesujących rzeczy. Przede wszystkim wypytaj ją o Triasa, anioła, który może sporo wiedzieć o twojej zagubionej moralności. Powiedź bez obłudy prawdę o wyglądzie Ravel, a także o tym, iż miałeś ją już okazję spotkać podczas swej wędrówki. W momencie gdy Ravel zmieni się w Mebbeth, zyskasz jeden punkt mądrości, pojawienie się Ravel jako Ei-Vene wynagrodzi ci max HP+3, jako Marty otrzymasz zrobiony ze swych wnętrzności potężnej mocy nadgarstek, natomiast w momencie gdy zagadniesz ją o przeszłość Ravel odda ci loczek ze swych włosów. W pewnym momencie szczególnie gdy będziesz chciał ją opuścić wywiąże się między wami kłótnia. Wolność uzyskasz dopiero wtedy gdy pokonasz Ravel, a po walce zbierzesz nieco przedmiotów przez nią pozostawionych. Z jej śmierci niezadowoleni będą również sługusy czarownicy, którzy będą próbować w skuteczny sposób zablokować ci drogę do wyjścia. Portal znajdujący się na północnym wschodzie jest tym, którego w tej chwili szukasz. Nie przechodź spokojnie przez niego tylko złóż swoje ramiona jakbyś znalazł się w ciasnej klatce i przeskocz przez portal.

Klątwa (Curst)

Znajdziesz się w mieście o wdzięcznej nazwie Klątwa. Szybko już przy pierwszej rozmowie z tubylcami przestaniesz się dziwić czemu służy nazwa temu miastu. Mieszkańcy są ignorantami najwyższej klasy i nie pomogli by nawet umierającemu u ich stóp. Po tych przygodach na pewno i tutaj przeżyjesz pod warunkiem że będziesz ostrożny. Jako pierwszego rozmówcę wybierz sobie Dozorcę Kysa (Dumb Caretaker), który zdradzi ci, iż tam w dole znajduje się tajemne przejście. Stojąca niedaleko Roberta nie omieszka ci oświadczyć, iż planuje zamordować swego niewiernego męża. W mieście natkniesz się również na dwa przydatne sklepy, Kowala oraz Destylator. Właściciele obydwu lokali są braćmi, którzy w rozmowie poproszą cię o pomoc w zdecydowaniu któremu należy się spadek po ojcu. Nie podejmuj się na razie tego zadania, zwiedzając tylko na razie całe miasto. Gdy odkryjesz już całą mapę skieruj swe kroki do karczmy "Brama Zabójców" (The Traitor's Gate Tavern). Zwróć uwagę na niejakiego Marqueza, który na razie nie będzie chciał z tobą rozmawiać. Na dobry początek porozmawiaj z właścicielem baru Tained Barse. Odpowie ci on na wiele twoich pytań oraz poprosi o uwolnienie córki w zamian za pierwszy kawałek klucza, który pozwoli ci otworzyć drzwi prowadzące do Devy. Pozostałe części klucza znajdują się w posiadaniu czterech klientów baru, którzy zażądają od ciebie oczywiście rozwiązania ich stosunkowo łatwych problemów. Pierwszym z nich jest oczywiście uwolnienie córki barmana, ale zanim wyruszysz na poszukiwania zagadnij ponownie Marqueza, który tym razem będzie bardziej rozmowny. Opowie ci on historyjkę o skorumpowanych Strażnikach Harmonium, którzy tutaj samowolnie działają na szkodę społeczeństwa. Wyjdź z baru i skieruj się do północno wschodniej części Klątwy. Strażnicy o których Marquez wspominał są dosyć łatwi do odnalezienia, ich siedziba znajduje się w alejce w północno wschodniej części miasta. Zabij ich w imię dobra oraz aby uwolnić z ich szponów córkę barmana Jasilyę (Jasilya). Wróć do baru i opowiedz o wszystkim Marquezowi od którego w nagrodę otrzymasz pierwszą część klucza. Możesz go również poprosić o mały trening na wojownika. Nie będzie się sprzeciwiał. Następną osobą, z którą powinieneś porozmawiać jest Kitla, stojąca w pobliżu wielkiej ozdoby w postaci wiszącego na łańcuchach rekina. Kitla poprosi cię (w zamian oczywiście za drugą część Klucza) o dostarczenie spadku Kruszypięścza oraz Kestera, czyli dwóch braci o których wcześniej wspominałam. Znajdziesz obydwu urzędujących w swoich lokalach. Porozmawiaj z każdym z nich i odbierz od każdego jego oryginał spadku. Głównym twoim zadaniem jest samodzielne zdecydowanie któremu więcej się należy i przekazanie swej decyzji Kitrze. Ja odważnie i bez obaw wybrałam się z powrotem do Kruszypięści i powiedziałam, iż spadek należy równo i sprawiedliwie podzielić. Wróć do baru, przekaż swej zleceniodawczyni dokumenty i zapoznaj się z kolejną częścią Klucza. Następnym klientem baru, który okaże się pomocny w twojej misji jest niejaki Nabat. Poprosi cię on o zapewnienie obrony Dozorcy Kyse. Pamiętasz, że to właśnie ten osobnik z którym po wejściu do miasta miło sobie gaworzyłeś. Wybierz się do niego, aby wypytać o szczegóły zagrożenia i dowiedzieć się kto w ogóle dybie na jego życie. Nikt inny oczy-



wiście jak tylko lokalne łobuziaki dowodzone przez niejakiego Werenta postanowiły pomęczyć biednego dozorcę. Odszukałam szefa mafii, który po zapoznaniu się z powodem mych odwiedzin od razu skoczył mi do gardła. Oczywiście w tym czasie banda Werenta poszła męczyć dozorcę, dlatego po uśmierceniu ich przywódcy pobiegłam z powrotem do Kysa aby tam obronić go przez rzezimieszkami. Powrót do Nabata zaowocował odzyskaniem trzeciej części kluczyka. Kolejnym celem wśród klientów baru jest Dallan, który aktualnie rozmawia z jakąś swoją przyjaciółką. Po wyjściu skieruj swe kroki ku bramom do Tartaru (Gate to Carceri), aby tam przez chwilę porozmawiać z An'iziusem. Następnie przejdź się w pobliże budynku Administracji (Administration Building), aby tam uciąć sobie pogawędkę z Siabhą. Sprawa okaże się dosyć jasna. Obydwaj urzędnicy jak zresztą wszyscy tu w mieście od dawna już biorą łapówki za pewne przysługi z tą różnicą jednak, że zostały ich występki oficjalnie odkryte przez Dallana. Siabaha zaproponuje ci podwójną stawkę niż An'izus w zamian za to, że jedynie jego postawisz przed wymiarem sprawiedliwości a ją zostawisz w spokoju. Wróciłam do An'izusa, który podwoił jej propozycję, lecz tym razem Siabaha w odpowiedzi wyrównała sumę proponowaną przez An'izusa. W końcu należało dokonać wyboru. W tym celu odszukaj Kapitana Strażników, którego znajdziesz przy bramie łączącej obie części miasta i opowiedz mu, iż obydwoje An'izus oraz Siabaha są skorumpowanymi urzędnikami i uroczą tę parę należy zaprowadzić do więzienia. Dla spokojnego sumienia możesz także korzystając z okazji poskarżyć się na Robertę planującą morderstwo swego męża. Z dobrymi wiadomościami wróć do Dallana i otrzymaj w nagrodę czwartą część klucza. Ostatnia natomiast znajduje się w posiadaniu Dony Kiszal (Dona Quisho), która stoi sobie niedaleko miejsca Kitly. Zadaniem twoim będzie uwolnienie ukochanego stworka należącego do Dony. Udaj się w tym celu do Spichlerza (Grain Silo), a następnie wejdź na samą górę do pomieszczenia w którym na podłodze będzie narysowany pentagram. Stojąc w jego pobliżu uważnie przestudiuj zwój otrzymany od Dony, co spowoduje pojawienie się Agrila-Shanaka, potężnego Glabrezu. Osobiście mimo jego przerażającego wyglądu zgodziłam się go uwolnić w zamian otrzymując potężną siekierkę zabójcy. Gdy wrócisz do Dony i opowiesz co się stało dostaniesz ostatnią część klucza. Aby go wykorzystać musisz porozmawiać z Barmanem, który pokaże ci przejście w momencie gdy ty wyrecytujesz całe kompletne hasełko.

Podziemia Klątwy (Curst Underground)

Z miejsca zostaniesz zaatakowany przez Trelony, które są potężnymi bestiami żyjącymi pod ziemią. Lepiej w tym miejscu radzi sobie z nimi Mag, ale i wojownik czasami coś może wskórać swym toporkiem. Postaraj się przejść na niższe poziomy mapy kierując się w kierunku północnym. Po drodze spotkasz niejakiego Ghrista, który zdradzi ci, iż jego marzeniem jest zjedzenie Triasa na obiadek. Musisz go zabić aby przypadkiem jego marzenie się nie spełniło i nie pokrzyżowało ci planów. Idź dalej na północ, aż spotkasz się z Hermitem, który pozwoli ci odpocząć w tym jedynym w miarę bezpiecznym miejscu, abyś wypoczęty mógł stawić czoła najniebezpieczniejszym kreaturom żyjącym w tym świecie. Po drodze likwiduj wszystko co tylko się porusza i nie potrafi mówić, na pewno niewinnej istoty tutaj nie znajdziesz. Trzej Abishai, których spotkasz po drodze również nie oszczędzaj, jednak jeden z nich może okazać się rozmownym stworkiem. Pogadaj z nim, ale nie miej wyrzutów sumienia jeśli później bezlitośnie go zabijesz, naprawdę na to zasłużył. Jeśli odczuwasz taką potrzebę możesz wrócić do Hermita, odpocząć i wyruszyć w dalszą wędrówkę do Więzienia Klątwy (Curst Prison).

Więzienie Klątwy (Curst Prison)

Przez większość czasu tutaj będziesz musiał bić się ze Strażnikami Klątwy, którzy obcych niestety nie akceptują. Niestety najczęściej pojawiają się oni na twej drodze w dużych grupach, więc może być z nimi czasami duży kłopot. Pamiętaj, iż w krytycznych sytuacjach będziesz mógł wrócić do Hermita i odpocząć u niego aby poprawić swe nadszarpnięte siły i nerwy. W północno wschodnim rogu natrafisz na największą grupę strażników oraz drzwi do których na razie nie będziesz miał dostępu. Daj sobie na razie z nimi spokój i skieruj się na zachód a następnie na południe w dół korytarzem. Natrafisz na drzwi prowadzące do więzienia Devy. Porozmawiaj przez chwilę z Triasem, który poprosi cię o odnalezienie jego miecza bez którego niestety nie może zostać uwolniony z łańcuchów. Musisz odnaleźć drzwi prowadzące do Zewnętrznego Okręgu, w którym jeden ze strażników ukrywać będzie Klucz z Kości Palca. Ten przedmiot pozwoli ci otworzyć przejście do Drugiego Okręgu, w którym oczywiście spotkasz masę innych strażników oraz aresztowaną Robertę. Trzeci Okrąg kryje w sobie oprócz chmary wrogów także Siabhę oraz An'izusa (skorumpowani urzędnicy), oraz potężną pułapkę, z którą Anna powinna dać sobie radę. W Sanktuarium natrafisz na Kasjusza, który jest celem twojej małej wyprawy w związku z posiadaniem miecza Triasa. Jeśli nie chcesz nie musisz z nim walczyć, a jedynie zgodzić się na pojedynek sprawdzający siłę, szybkość lub inteligencję. Ja wybrałam siłę, dzięki czemu dałam odpocząć reszcie drużyny i załatwiłam Kasjusza samotnie bez żadnego problemu. W ten sposób odzyskasz miecz Triasa, którym będziesz mógł otworzyć pozostałe cele więźniów, dzięki czemu męczennicy zdołają uciec Strażnikom. Wróć do Triasa i zgodnie z jego prośbą uczyń go wolnym. W rozmowie zapytaj go o swoją moralność, o której najwięcej jednak wie Fhjull Rozdwojony Język. Przypomnij sobie drzwi na północnym zachodzie, które poprzednio były zamknięte. Pokonanie Kasjusza spowodowało otwarcie ich oraz uaktywnienie portalu, który jest wyjściem z więzienia. Powstrzymaj się jeszcze przed wykorzystaniem wyjścia. Przedtem spróbuj porozmawiać ze stojącym za otwartymi drzwiami Vhailorem, który jest wspomnianą wcześniej maszyną do zabijania. Wypowiedz jego imię, a następnie rozkaż mu się obudzić. Vhailor jest byłym Łaskobójcą, który zginął podczas wypełniania swoich ważnych zadań, lecz tak do końca nie zdaje sobie jeszcze z tego sprawy. Zyskasz potężnego wojownika przekonując go aby wstąpił do twojej drużyny co będzie miało ogromny wpływ na przebieg końcowej części gry. Porozmawiaj z nim, poproś o ocenę swoich współtowarzyszy oraz dowiedz się w jaki sposób dał się on w tym miejscu uwięzić. Pod żadnym pozorem nie pytaj go o to w jaki sposób dokonał swego żywota, gdyż łatwo w ten sposób go rozdrażnić. Jeśli wszystko pójdzie zgodnie z planem nie będziesz miał problemów z przekonaniem go do pójścia z tobą i z pewnością później będziesz zadowolony z jego siły i potęgi. Bogatszy o nowego towarzysza możesz już wskoczyć w pobliski portal.



Krainy Zewnętrzne (The Outlands)

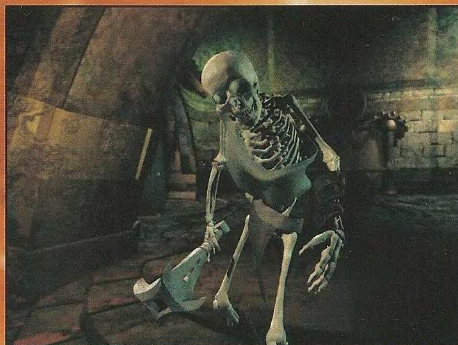
Nie będziesz miał tutaj zbyt wiele okazji do rozmowy, zamiast tego ze wszystkich stron i niemalże bez przerwy będziesz atakowany przez potężne kreatury Gronki oraz Griligi. Pierwsze z nich wymagają użycia magii natomiast drugie na szczęście nie uodporniły się jeszcze na broń. Wejście do ukrytego sprytnie domostwa Fhjulla znajdziesz niedaleko kości czaszki szkieletu. Złożysz teraz wizytę stworkowi który został ci polecony przez Triasa. Niestety gospodarz nie będzie zadowolony z odwiedzin, ale po twoich uprzejmych naciskach zgodzi się z tobą porozmawiać i nawet pozwoli ci odpocząć w swym oryginalnym domku. Zapytaj go o wszystko co tylko możliwe, a przede wszystkim o to w jaki sposób można się dostać do Fortecy Żalu, a także gdzie znajduje się Filar Czaszek. Przy okazji przekonasz go aby otworzył ci portal do miasta Baator, w którym właśnie znajduje się wspomniany Filar. Na odchodnym nie zapomnij spytać go jak można się z Baator z powrotem tutaj przedostać. Uaktywniony portal znajduje się przy lewej kości ramieniowej szkieletu, więc skorzystaj z niego jak najszybciej w momencie gdy będziesz już gotowy do kolejnych bijatyk ze stworami.

Baator

Przygotuj się, iż cała mapa zapełniona jest złymi stworami, które są tu tylko po to aby pokrzyżować twe ambitne plany. Gdzieś na zachodzie mapy spotkasz pozornie biedną kobietę, która wezwie cię na pomoc. Gdy ją obronisz kobieta przemieni się w szarżującego na ciebie Abishai, więc niech to będzie nauczka, aby tutaj nikomu nie ufać. Celem twoim tutaj jest odnalezienie Filaru Czaszek, który znajduje się na samym dole mapy, na jej południowo wschodnim kawałku. Wyjście z tego miejsca znajduje się między skałami na wschodzie, ale najpierw musisz koniecznie porozmawiać z poszukiwaną konstrukcją. Twój rozmówca gdy już do niego dotrzesz na pewno bezinteresownie nie odpowie ci na dręczące cię pytania. Właściwie to chcesz tylko zadać jedno jedyne pytanie związane z Fortecą Żalu, nic po za tym cię więcej nie interesuje. Za swoją odpowiedź Filar żąda dosyć sporo. Najpierw zaproponuje ci oddanie do nich Morte, jeśli się nie zgodzisz poproszą cię o podanie miejsca przebywania Fhjull'a, a jeśli i na to się nie zgodzisz poproszą o kostkę Mordona, następnie o Nie-Sławę i na koniec zażądają Anny. Ostrzegam, iż jeśli poświęcisz Morte, będziesz później mógł go wykraść, ale niestety wiele ucierpi na tym jego psychika. Jeśli boisz się ryzykować życia swych towarzyszy możesz przed wejściem na teren Filaru zostawić ich wszystkich na zewnątrz (zreformować drużynę) i samodzielnie rozmawiać z konstrukcją. Wtedy ona zażąda kolejno: miejsca Fhjulla, Kostki Modrona a następnie kropli twej krwi. Najlepszym rozwiązaniem jest oddanie im Kostki, co radzę i tobie również zrobić, gdyż jest to najmniejsze z możliwych tutaj poświęceń. Wypytaj o Fortecę i wróć do Krainy Zewnętrznej, aby tam ponownie odwiedzić Fhjulla, który zdradzi ci sposób na powrót do Klątwy. Kolejny portal znajduje się w pobliżu kości udowej szkieletu, a zabierze cię on właśnie prosto do rzeczonego miasteczka. Zważaj jednak, iż w przypadku gdy zdradzileś Filarowi położenie Fhjulla ten od razu odwróci się przeciw tobie i zaatakuje wraz ze swymi morderczymi oddziałami. Przed przejściem przez portal odpocznij nieco gdyż z pewnością będziesz tego potrzebował.

Tartar (Carceri)

Niewiele do zwiedzania będziesz miał w tym mrocznym, wymarłym mieście. Jednym jego mieszkańcem będzie stwór którego wcześniej nosiłeś w kieszeni w postaci paczuszki przez nikogo nie chcianej. Zaatakuj go nie





wdając się w zbędne rozmowy, najlepiej będzie jeśli do tego zadania wyślesz Anne, która przy pomocy czarów i innych swoich sztuczek załatwi bestię na cacy. Po zlikwidowaniu bestii czar Aegis of Torment stanie się twoją własnością. Porozglądaj się po walce dookoła i zauważ, iż brama prowadząca do Klątwy jest teraz aktywna. W momencie gdy będziesz próbował wydostać się przez bramę miasteczka, głowy umieszczone na niej przemówią do ciebie i zaczną opowiadać co się stało z Tartarem. Zważ również iż możesz w tym miejscu w miarę bezpiecznie odpocząć co będzie całkiem niezłym pomysłem ze względu na przyszłe zdarzenia. Gdy w końcu powrócisz do Klątwy czeka cię przykra niespodzianka. Całe miasto pogrążone zostało w chaosie i krwi. Potwory biegają po całym mieście, szaleni magowie na prawo i lewo rzucają śmiertelne zaklęcia, a mieszkańcy uciekają przed wszystkim co się rusza, lub też atakują bez wyraźnego powodu. Postaraj się jakoś zorientować w sytuacji i na dobry początek uratuj kilku mieszkańców toczących bój z okrutnymi stworami. Na północnym wschodzie spotkasz znajomego Kyse Dozorcę, który opowie ci co się też tutaj stało. Przy okazji dostaniesz od niego całkiem interesujący czar oraz informację, iż możesz bezpiecznie sobie odpocząć w barakach oraz w Gorzelni (Distillery). Na odchodnym dowiesz się, iż sprawcą zamieszania jest Trias, zabawiający się w miasteczku i im więcej teraz dobra dokonasz tym słabszy ten upadły anioł się stanie w momencie waszego ostatecznego starcia.

Pierwszym z dobrych uczynków jaki możesz zaliczyć na swoje konto jest uwolnienie Tovusa Gilijafa oraz Berroga, którzy zostali uwięzieni pod drewnianym wozem. Podnieś pojazd tak aby żadnego z nich nie zmiażdżyć i w zamian za uratowanie życia otrzymasz kolejny przydatny później czar. Kolejną duszyczką do uratowania będzie biedna Jasilya, która po raz kolejny stała się ofiarą porwania. Zabij opryszków i przejdź się w pobliże Magazynu, aby tam pomóc w walce. Wejdź do środka i porozmawiaj z dobrym znajomym Ebbem Skrzypiącym, który ze względu na stare dobre czasy podaruje ci kolejny czar. Niewiele niestety pomożesz strażnikom w walce ze stworami, które nieustannie napływają w nowych grupach i wydaje się że ich liczba nie ma końca. Odwiedź przy okazji Kestera w swej gorzelni i pomóż mu poradzić sobie z paroma rzezimieszkami którzy wykorzystując chaos w mieście i bezprawie postanowili go obrabować. Kester pozwoli ci w każdej chwili odpocząć w swym lokalu i nabrać sił przed ostateczną walką z Triasem. Na zewnątrz Budynku Administracji ujrzysz pewnego urzędnika, który znalazł się w niezłych tarapatach. Poradź sobie z jego kłopotem i porozmawiaj z Hermitem, który pojawi się w pobliżu i oświadczy, iż Trias ze względu na twoje czynienie dobrych uczynków nieco podupadł na zdrowiu. Tak więc nadeszła pora zemsty. Wejdź do budynku Administracji i po prostu wypracuj sobie drogę na trzecie piętro. Nikogo życzliwego tutaj nie spotkasz, a jedynie przyjdzie ci machać swym mieczem i siekierką dookoła. Walka z Triasem będzie trudna i żmudna, ale ufam, iż przy zastosowaniu odpowiedniej taktyki uda ci się go pokonać. Wykorzystaj w walce każdego swego towarzysza walki mądrze wykorzystując najlepsze ich zdolności, bronie i umiejętności. Konający anioł powie ci coś niecoś o Fortecy, a także zastanowi się poważnie nad wstąpieniem na drogę przebaczenia. Vhailor będzie miał nieco odmienne zdanie na ten temat i zdecyduje się dokonać sądu nad Triasem swym potężnym mieczem. Po walce pojawi się portal, który zabierze cię z powrotem do starego dobrego Ula.



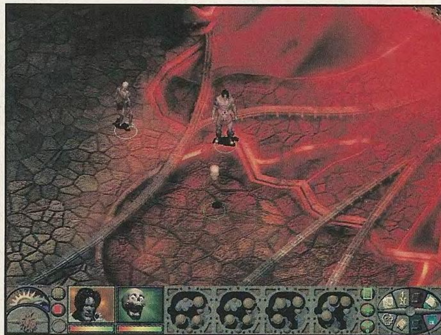
Końcówka

Powrót do Ula.

Przed tobą już ostatni rozdział twej podróży. Raźnym krokiem po raz kolejny stań u progu Kostnicy, powiedz Strażnikowi o chęci zobaczenia się z Deionarrą i wejdź do środka. Celem wędrówki jest południowo zachodnia sala przygotowań znajdująca się na drugim piętrze. Trias jak się okaże nie żartował gdy mówił, iż ostatnim razem byłeś naprawdę bliski dostania się do Fortecy. Skieruj się na miejsce, które na mapie będzie jej środkiem aby pojawiły się pierwsze pytania. Najpierw opisz żal na kawałku swojej skóry i przygotuj się na niezłą jazdę bez trzymanki. Ja osobiście wybrałam żal za moich towarzyszy podróży i fakt, iż musieli tyle cierpieć aby razem ze mną aż do tego miejsca dotrzeć. Zanim jednak ostatecznie znajdziesz się w Fortecy Żalów Morte na moment cię zatrzyma i zdradzi ci przyprawiającą o zawał serca rewelację. Potraktuj czaszkę dosyć łagodnie, ale przede wszystkim uważnie go wysłuchaj, w ten sposób do rozmowy włączy się także Dak'kon, który postanowi po raz drugi w grze uchylić rąbka swej i twojej tajemnicy. Po tych wspaniałościach upewnij się że masz na sobie Negatywny Symbol, Ślubny Pierścień Deionarry oraz Brązową Kulę Faroda.

Forteca Żalów (Fortress of Regrets)

Od razu przy wejściu zostaniesz rozdzielony od reszty swojej drużyny i przyjdzie ci radzić sobie wśród cieni całkowicie samodzielnie. Główne wejście znajduje się na zachodzie, lecz ty pobiegnij na wschód na spotkanie z Deionarrą, która będzie czekać na ciebie w południowo wschodnim rogu. Jeśli podczas rozmowy pokażesz jej pierścionek ślubny jego moc zwiększy się trzykrotnie. Tak uzbrojony pobiegnij od razu do głównego wejścia i mężnie z szeroko otwartymi oczami wejdź do środka. Gdy tylko już pojawisz się w nowym miejscu szybko pobiegnij schodami na górę znajdującymi się na południowym wschodzie. Uważnie przyjrzyj się zegarowi w pomieszczeniu i przeczytaj wiadomość, którą sam tutaj umieściłeś poprzednim razem gdy składałeś wizytę w Fortecy. Skorzystaj z rady tam napisanej, aby ignorować drzwi, a jedynie używać portali porozmieszczanych po pomieszczeniach. Pierwszy z nich znajduje się na północnym wschodzie od zegara, obejrzyj panel i pociągnij za dźwignię aby zostać przetransportowanym do kolejnego pomieszczenia. Drugi z portali którego poszukujesz znajduje się na dole przy południowo wschodnich schodach. Postaraj się aby zabójcze cienie nie okrążyły cię ani nie przyparły do ściany gdyż wtedy będzie bardzo trudno wydostać się z ich szponów. Pobiegnij na dół południowo wschodnimi schodkami i odszukaj kolejną dźwignię znajdującą się w południowej części pomieszczenia. Następnie przebiegnij się na dół schodami znajdującymi się na południowym wschodzie i skieruj się w górę schodami, które będziesz widział na północy w momencie przemieszczania się na wschód. Dźwignia położona będzie na wschód od schodów. Gdy za nią pociągniesz usłyszysz aktywowany portal w pobliżu, którym po raz ostatni zostaniesz teleportowany. Znajdziesz się w Próbie Impulsu (Trial of Impulse), gdzie na powitanie wyjdzie ci wkurzony maksymalnie Ignus. Dosyć trudno będzie go zwalczyć i będziesz musiał zebrać wszystkie swe siły aby zapisać Ignusa na zawsze w księdze martwych. Po jego śmierci chwyć za dziwny pływający kryształ i go użyj.



Labirynt Odbić (Maze of Reflections)

Obudzisz się w Labiryncie Odbić, otoczony przez swoje trzy inne wcielenia: Larry, Curly, Moe. Pragmatyczne Wcielenie (Larry) jest tym o którym nasłuchałeś się najwięcej od swych towarzyszy podróży. To właśnie on uratował Dak'kona (leczy tylko z powodu jego super miecza), wyciągnął Morte z Filaru Czaszek oraz uwięził Vhailora, który nauczył Ignusa Sztuki, a także pozwolił umrzeć Deionarze w ogniu. Porozmawiaj z nim i dowiedz się na temat pułapki kryształu oraz dlaczego brązowa kula jest taka ważna dla ciebie. Gdy tylko skończysz z nim rozmawiać zgódź się na wasze połączenie. Przyszła kolej dowiedzieć się coś niecoś od Wcielenia Paranoicznego. Niezły był z niego gagatek. To on właśnie porozstawiał dla ciebie te wszystkie pułapki, zabił Fin'a Lingwistę, został uwięziony w labiryncie Pani Bólu z którego uciekł oraz przyłożył rękę do kilku innych zbrodni. Pod żadnym pozorem nie wkurzaj go i podyskutuj z nim w języku Uyo. Połącz się z nim i podejdź do najmilszego Dobrego Wcielenia. Będziesz się mógł z nim połączyć aby zyskać mnóstwo punktów doświadczenia oraz punkcik do swej mądrości. Wypytaj się go o swoje pierwsze wcielenie i dowiedz się o nim wielu ciekawych rzeczy. Dowiesz się jak używać Brązową Kule, oraz jak masz naprawdę na imię. W środku tego całego bałaganu odwiedzi cię Deionarra, która zabierze cię gdziekolwiek tylko zechcesz. Najpierw poproś ją o wybaczenie (lub nie jeśli chcesz do końca pozostać draniem i kłamcą) a następnie wyjdź na spotkanie Wiekuistemu (The Transcendent One).

Wiekuisty (The Transcendent One)

Zobaczysz obok Wiekuistego wszystkich swych martwych już towarzyszy podróży. Pozostaje ci tylko porozmawiać z Wiekuistym i wybrać jedną z trzech możliwych dróg prowadzących do zakończenia tej historii:

Połączyć się z nim:

1. Zagrozić mu Mieczem Nieśmiertelnego (Blade of the Immortal)
2. Zagrozić mu siłą swej woli (minimalna mądrość 23)
3. Siłą zmusić do połączenia (musisz mieć aktywną Brązową Kulę)

Zabić siebie:

1. Użyć miecza Nieśmiertelnego
2. Użyć swą wolę

Zabić Wiekuistego

1. Przy użyciu siły swej woli (mądrość 23)
2. Zabić go własnoręcznie
3. Wskrzesić jednego ze swych towarzyszy podczas rozmowy z nim (Morte, Dak'kona lub Vhailora).

Decyzja należy oczywiście do ciebie, jednak najlepszym zakończeniem jest połączenie się z Wiekuistym, gdyż wtedy masz możliwość wskrzeszenia swych wszystkich towarzyszy i porozmawiania z nimi za nim stawisz się przed swym ostatecznym sądem. Jeśli zabijesz Wiekuistego zobaczysz inne zakończenie i niestety twoi wszyscy towarzysze pozostaną na zawsze w księdze martwych. Bez względu jaką decyzję powziąłeś pozostaje mi pogratulować dotarcia do końca tej długiej pełnej niespodzianek przygody. Jeśli wcześniej tego nie próbowałeś zachęcam do rozpoczęcia gry od początku i samodzielnego przejścia jej wszystkich tajemnic. Nie będziesz żałował tego kroku, choćby ta druga podróż miałaby potrwać kilka miesięcy. Satysfakcja z pewnością będzie znacznie większa.

Nicholas Yu,
opr. Jaspin

producent: Westwood
platforma: PC

Nox



Przedstawiamy niniejszym solucję do gry NOX. Tekst poniższy zawiera sposób prowadzenia gry - czyli użyteczne strategie - dla Wojownika, Łucznika (Conjurer - nie jest to najlepsze tłumaczenie, ale niech mnie usprawiedliwi fakt, że jest to jedyna postać, mogąca posługiwać się łukiem), i Czarodzieja (Wizard). Otrzymasz też konkretną już solucję dla wszystkich trzech klas - w trybie Single Player. Zamieszczone na końcu tej solucji Kody Cheat sprawią, że będziesz niezwyciężony, odzyskasz dzięki nim zdrowie, mana, i będą cię teleportowały po całej mapie.

Bohater naszej gry nie jest bynajmniej skomplikowanym facetem. Typowy Amerykanin, jakich wielu, żyje spokojnie i nie wadząc nikomu w przyczepie kampingowej na Florydzie. Lubi telewizję (wrestling), piwo i mocne samochody. Zupełnie się nie przejmuje czarami, umarlakami i wcale go nie wzruszają bohaterskie wyczyny - co więcej, nie chce o tym wszystkim niczego wiedzieć.
To jednak wkrótce się zmieni. Kiedy Jack ogląda nocny telewizyjny maraton, nagle Ktoś otwiera przed nim międzywymiarowy portal i zasysa go do świata Nox, gdzie podstępna czarodziejka Hekuba (no, za takie imię można by w rzeczy samej wymordować połowę planety i zarżnąć Króliczka) zamierza przewrócić do góry nogami porządek rzeczy na Nox. Nie wiedzieć czemu tylko Jack może ją powstrzymać!
Zacznijmy od opisu postaci i właściwych im sposobów walki.

Wojownik

Jeśli lubisz twardą walkę wręcz (albo wnóż), wybierz Wojownika. Wojownik nie posiada zdolności rzucania czarów na potwory, i polega głównie na swoich umiejętnościach walki wręcz. Potrafi się też posługiwać bronią rażącą na odległość i pokłada ufność w swej zbroi. Może sięgać po najpotężniejszą oręż - tylko on może zbierać bojowe topory, maczugi, miecze i bitewne młoty, na które natknie się podczas wędrówek. Tylko on też może wdziewać najbardziej odporne kolczugi i zbroje płytowe (kute).

Zdrowie: Wyśmienite
Magia: A guza!
Siła: Wielka
Szybkość: Niebywała

Używanie umiejętności szczególnych (Special skills)

Braki w magii wyrównano Wojownikowi pięcioma szczególnymi umiejętnościami. Dzięki nim potrafi wyrównać przewagę, jaką mieliby nad nim magowie i czarodzieje.

W grze Single Player będziesz zdobywał po jednej umiejętności na każdym z pierwszych pięciu poziomów rozwoju postaci.

Atak Berserkera (Berserker Charge)
Wykorzystaj go przeciwko nieprzyjacielowi, który jest niedaleko. Naciśnięcie guzika skrótu spowoduje wściekłą szarżę w kierunku, do którego Wojownik zwrócony jest walecznym pyskiem (natychmiastowa szarża). Możesz też wdusić ikonę szarży i wskazać cel - jest to nieco wolniejsze - bo Woj musi się odwrócić. Atak z reguły nie chybia celu. Ale uważaj - jeśli niedokładnie wskażesz cel, Wojownik rozbije sobie pysk o ścianę (lub co innego) i dozna kontuzji - może sobie też coś stłuc lub (joj!) złamać.
Używaj tej sztuki przeciwko twardszym stworom, na które natkniesz się na początku gry, kiedy nie masz jeszcze odpowiedniej broni ani pancerza. Wielkie skorpiony - na przykład - są dość trudnymi przeciwnikami, ale Atak Berserkera załatwia je dość skutecznie. Potrzeba nieco czasu, by odzyskać siły, więc - jeżeli chybisz - wiej, dopóki ikonka nie rozświetli się ponownie.
Atak stanie się skuteczniejszy, gdy - na wyższych poziomach - zyskasz dodatkową krzepę (Strength). Jest też skuteczny przeciwko Magom i Czarodziejom, których spotkasz nieco później - choć ci ostatni są znacznie bardziej zwinni i zręczni od skorpionów, albo innych większych - i głupszych - stworów, na jakie się natkniesz podczas swoich wędrówek.

Wojenny okrzyk (War Cry)
Wydając War Cry, Wojownik potrafi tak zdenerwować Łucznika i Czarodzieja, że ci tracą - zdolność do rzucania czarów, co jednak nie trwa długo (nasi najwybitniejsi piosenkarze, na przykład Czechosław Takmen, udowodnili, że nawet do najstraszliwszego wycia ofiary mogą się przyzwyczaić, a nawet je polubić). Osobnik porażony wyciem najczęściej rzuca się do ucieczki, podczas której odzyskuje umiejętność przeklinania (ja jej nigdy nie tracę. Cha!). Aby oszołomić wroga wyciem, trzeba ci go też widzieć. Wrzask bojowy wstrząsa nie tylko wrogiem - niekiedy tobie samemu niełatwo jest się odnaleźć. Dobrze jest użyć War Cry wtedy, gdy zapędzimy wroga w miejsce, skąd nie może uciec. Przed zaczerpnięciem tchu w płuca zaczajmy się przy wyjściu.

War Cry potrafi również ogłuszać na chwilę zwykłe stwory, które potem możesz wykończyć Atakiem Berserkera - o ile nie trzeba ci atakować gdzie indziej.

Harpun (Harpoon)
Zawsze gotowy do użytku jest bardzo użyteczny, jeśli nim trafisz, możesz przyciągnąć wroga bliżej i stłuc go ręcznie. Harpun działa skutecznie na pomniejszych Czarodziejów lub Łuczników, osobliwie gdy usiłują wiać po usłyszeniu twego Okrzyku. Możesz też trafionego harpunem wroga zasypać strzałami, jeśli masz dobrą broń rażącą (najlepszy byłby Łuk Automatyczny "Samociąg" z wymuszonym chłodzeniem wodą (wodotrysk) i boczną Ładowarką, wyrobu znanej firmy Thorin i Synowie spod Góry). Możesz też używać Harpunu, by wciągać nieprzyjaciół w nieprzyjazne im środowiska, takie jak jamy z lawą, najeżone oszczepami pułapki, albo Promienie Śmierci. Możesz sobie w ten sposób oszczędzić kupę roboty i amunicji.

Lekki Krok (Tread Lightly)
Umiejętność osobliwie przydatna podczas późnych powrotów do domu. Dobrze jest użyć jej, gdy trzeba unikać pułapek, albo przełazić przez zmurszałe mosty (pułapkę pierwej trzeba zauważyć i umiejscowić, podszedłszy bliżej). Przed użyciem zdolności Spot Lightly koniecznie Opróżnij Pęcherz (relieve). Przyglądając się fakturze ścian możesz odkryć miejsca spękane przeżarte korozją - wiadomo, że trzeba iść tu lekko i cicho, jak kleryk co się wymyka nocą na... nieważne. Aktywuj Tread Lightly i przechodź (oczywiście przełożywszy pierwej duszę na ramię).



Wilczy Wzrok (Eye of the Wolf)
Umiejętność ta pozwala wojownikowi dostrzec ukryte obiekty, lub skrytych za zasłoną czaru niewidzialności graczy (albo niewidzialnych NPC). Lubują się w tym osobliwie czarodzieje.
Uwaga! Jeśli będziesz korzystał z Kodów Cheat (które ci podamy), możesz mieć poważne kłopoty z uzyskaniem tych Umiejętności (No pain, no gain).

Walka wręcz (Melee Fighting)
Niekiedy trzeba zewrzeć się z wrogiem twarzą w twarz, nawet z takim, co używa magii. Ciężko w to uwierzyć, ale i w walce trzeba się kierować rozumem - i uwzględniać fakt, że inaczej się walczy toporem, mieczem, czy bojowym młotem. Pierwsza zasada głosi, że najgłupszą rzeczą jaką możesz zrobić to pozostać na miejscu dziko wymachując orężem. Ogromnie ważne jest dbanie o własną skórę i całość zbroi. Zamiast stać jak Longinus pod dębem, spróbuj metody "Doskok, Przywal, Unik i Wycof"(D.P.U.W)), co jednak wymaga zapoznania się z zasięgiem własnego oręża - podchodź dostatecznie blisko, by skutecznie trzasnąć, ale nie za blisko, bo zaraz potem trzeba ci odskoczyć, by uniknąć przeciwuderzenia. Niektórzy rycerze gardzili tą metodą i nigdy nie robili uników - nawet w niskich przejściach, przez co - pośmiertnie - zyskiwali przydomek Powała. Ty kieruj się zasadą "Skuteczność przede wszystkim, bo honor nie na wiele zda się nieboszczykowi). Metoda ta nie zawsze się sprawdza - niektórzy z wrogów są zwinni jak Mały Chińczyk spod Wielkiego Muru, ale nigdy nie zaszkodzi spróbować.
W tej metodzie dobrze się spisują miecze kolizyjne (collision Sword), które odrzucają wroga w tył, dając ci czas na cofnięcie i przygotowanie nowego ataku. Powinieneś mieć jednak i inne miecze (spark sword, i ember sword), te bowiem są skuteczne przeciwko określonym typom nieprzyjaciół - zombie na przykład, nie lubią być bite mieczem Ognistym (fire sword) lub żagwiowym (ember sword), które kładą je do snu na wieczność.

Shuriken i jego znaczenie
Wymyślona przez japońskich wojowników nocy broń jest znakomita, kiedy trzeba zmiękczyć jakiegoś twardziela (osobliwie z tych, co miotają zaklęcia, lub - nie daj Bóg! - Beholdera). Obłóż się więc shurikenami i ich odmianami (Flame, Flame & Collision, Spark i tak dalej). Doskonałe przeciwko Ogrom - choć Czarodzieje reagują dość szybko i mogą robić Uniki. Uwaga! Shurikeny doskonale się też nadają, by przy ich pomocy uruchamiać Guziki, do których nie masz dostępu, albo wolisz nie podchodzić za blisko (niekiedy się zdarzy, że potrzebny ci Guzik, który musisz nacisnąć, by kontynuować miłą sercu Rzeź i Iść Zwycięsko Dalej, jest w Klatce obok Potwora Wielkiego Jak Stodoła. Zamiast wchodzić, i wdawać się w niepotrzebną bijatykę, możesz do uruchomienia guzika użyć Shurikenu - byleś dobrze wycelował).
W każdy nowy rejon wkraczaj wolno, i trzymaj w pogotowiu broń (shuriken). Zanim się wróg opatrzy, będziesz mógł mu przylać z daleka i zadać kilka wcale poważnych ran. Używaj ich często jako broni zapasowej. Nie nadużywaj ich jednak - nie ma sensu walić shurikenem w zwykłego królika.

Używanie oręża i zbroi. Konserwacja.

Jednym z poważniejszych problemów Wojownika jest troska o właściwy stan oręża - trzeba go nieustannie reperować, oliwić, uzupełniać ubytki. Rozwalanie skrzyń, beczek, tłuczenie po łbach potworów i innych niemilców powoduje, że twoja broń traci użyteczność - aż w ogóle przestanie nadawać się do czegokolwiek. To samo się tyczy zbroi - też trzeba o nią dbać, bo ci się rozpadnie na grzbiecie i co gorsza, może się to stać podczas zaciekłej walki. Zawsze trzymaj zapasowe przedmioty w plecaku (Inventory). Broń lubi się łamać w najmniej odpowiednim momencie - miej coś w zapasie, na wypadek, gdyby to, czym sieczesz, czy tłuczesz, mocno się uszkodziło. Po pierwsze, dlatego, że uszkodzoną bronią niełatwo jest zadawać niszczące ciosy. Po drugie - jak się będziesz czuł, kiedy podczas walki z ogrem broń cię nagle zawiedzie i zostaniesz z gołym fiu... Owszem, jest wspaniały, ale w tej sytuacji nie na wiele ci się przyda. Kiepskie pod tym względem są Ogre Axes - broń potężna, ale łatwo poddająca się uszkodzeniom. Musisz mieć ich kilka - choć trzeba przyznać, że ciężko je dźwigać. Jeśli nie lubisz się przemęczać, możesz je zostawiać w miejscu, do którego - w razie potrzeby - zdołasz szybko wrócić.
Miej zawsze pod ręką bronie, które się uzupełniają (na przykład berdysz - Halberd - do walki z bliska i jakąś broń ognistą przeciwko ożywieńcom, albo kilka shurikenów do walenia na odległość).
Z opancerzeniem jest podobnie. Zawsze trzymaj pod ręka zapasową zbroję - osobliwie napierśnik (Breastplate), ponieważ te niszczą się najszybciej. Zakładaj zawsze najbardziej odporną z broni, jakie masz, ale stosuj się do okoliczności - na przykład Anti-zap Breastplate lepiej się sprawi tam, gdzie zewsząd walą w ciebie zaklęciami. Płaszcz Uzdrawiający (Cape of Healing) może nie jest tak skuteczny, jak inne rodzaje pancerza, ale jego uzdrawiający efekt z powodzeniem wyrównuje inne niedostatki.

Wydawaj złoto z umiarem i celowo.

Ponieważ czeka cię wiele walk (od czego, jestem pewien, już ci z radości cierpnie skóra), pamiętaj, by mieć w sakwie sporo żywności. Mięso i jabłka są dość tanie - i na dodatek można je tu i ówdzie po prostu znaleźć - ale nie są osobliwie pożywne (znaczy, nie odzyskujesz po ich spożyciu za wiele krzepy. Lepsze są już czerwone napoje leczące (restore-health potions), jeśli więc gdziekolwiek się natkniesz na kram, kupuj, ile możesz (do 9-ciu). Trunek (cider) ma podobny wpływ, ale trochę cię oszałamia - jak to jabol, czy piwo. Miej też przy sobie rozmaite odtrutki (Anti-poison potions) i grzyby (mushrooms), na wypadek gdybyś trafił na pająki, Zechlaków (Zombie), lub inne jadowite bestie.
Co się tyczy zbroi i opancerzenia, będziesz pewnie musiał naprawiać te, które masz. Jeśli trafi ci się okazja kupienia lepszego miecza - i będziesz miał forsę, kupuj bez wahania. Nieco później będziesz mógł sobie znaleźć coś poręczniejszego. Dbaj o naprawę reszty rzeczy - wszystko się psuje, chyba że coś jest określone jako niezniszczalne (indesructible).
W miarę rozwoju - a osobliwie w kilku ostatnich etapach - gry nie wahaj się przed kupowaniem shurikenów. Z niektórymi potworami i zaklinaczami (Łucznikami i Czarodziejami) dobrze jest mieć sprawę "zmiękczywszy" ich uprzednio z daleka.

O Skutecznym Rad Sposobie...

Podczas wędrówek po NOX będziesz się napotykał rozmaite Wraże Stwory. Większość z nich można położyć kilkoma zamachami miecza, lub celnymi rzutami shurikena, ale niektóre z nich wymagają oddzielnego podejścia. Oto krótka lista niektórych znaczniejszych bestii i potworów, jakie nękają ziemie NOX.

Zdechlaki (Zombie)
Skrzyżowanie kosła z urwą, odporne na prawie wszystko i niezwykle głupie. Ciężko takiego zatłuc, zwłaszcza, że potrafi wstać z martwych. Na dobitkę ich pazury, nasączone trupim jadem, są niezwykle niebezpieczną bronią. Jak zatem się z nimi uporać? No, jeśli nie sterczy jak pień przed drzwiami lub innym wyjściem, najlepiej go obejść wielkim łukiem. Jak się nie da inaczej, możesz go załatwić metodą D.P.U.W. Nie trać czasu na oglądanie zwłok, bo bydlę wstanie. Możesz ewentualnie użyć broni żarowej (ember), lub ognistej (flame) - te załatwiają je definitywnie.

Trupobawy-nekromanci (Necromancers)
Paskudni. I liczni. I lubią atakować grupami. Kluczem do walki z nimi jest broń porażająca na odległość - wal

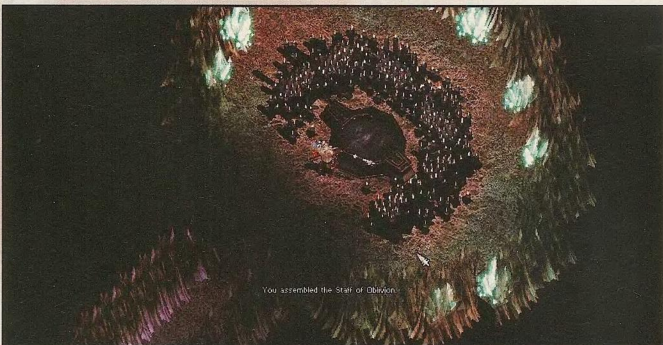


z daleka i unikaj starcia wręcz, jak długo się da. Przed natarciem zbijaj wroga z tropu Wojennym Wrzaskiem (głupieją wtedy i przez chwilę zapominają o czarach), a ich zaklęcia odbijaj odpowiednimi (anti-zap) tarczami (shields).

Mechaniczne Golemy
Przed atakami Golema osłaniaj się tarczą - i to dobrą! Blokuj jego ciosy - zadaje je trochę mechanicznie I w zasadzie można wyjść z walki prawie bez szwanku. Innym sposobem jest używanie Shurikenów i rzucanie nimi z daleka (dobre są shurikeny Collision, lub Force - działają z większą siłą)

Drapieżne rośliny (Carnivorous Plants)
Żyją na bagnach i są dość łatwą zdobyczą, jeżeli ktoś potrzebuje zdobyć nieco doświadczenia. Nie trać na nie broni miotanej - weź w łapę coś, co niełatwo uszkodzić, stań tak, być mógł walić i trafiać, ale dostatecznie daleko, by roślina nie mogła cię dosięgnąć i tłucz aż do skutku.

Ogry
Odporne i bardzo wytrzymałe na ciosy i obrażenia, niebezpieczne tym bardziej, że niekiedy łażą stadami. Po-



służą się wielkimi toporami. Można je pokonać z daleka (shuriken), albo w bezpośrednim starciu dzięki taktyce D.P.U.W. Pamiętaj o tym, by osłaniać się tarczą! Nie zaczepiaj zbyt dużych grup - nieznane okolice badaj ostrożnie. W dużych grupach są prawie nie do pobicia.

Czarodzieje (Wizards)

Najbardziej wkurzające istoty na świecie! Cholerne dranie, siedzący w swoich Wieżach. Podczas wędrówek po NOX trafisz do jednej z takich wież. Wewnątrz znajdziesz kilkunastu magów specjalizujących się w rozmaitych typach zaklęć, wszyscy szybcy i gotowi do zasypania cię gradem czarów. Aby ujść cało i z honorem, używaj Wojennych Okrzyków (niekoniecznie tych, co są związane z podaniem w wątpliwość prowadzenie się wszystkich przodków przeciwnika - szczególnie z linii kądzieli. Co prawda to TEŻ zbija wroga z tropu - i przez chwilę klnie siarczyście, ale zapomina o kierowaniu zaklęć na cel). Oszołomionych bojowym (Łaaaaaauuuu!!!!!) rykiem kończ Atakiem Berserkera - najlepiej zaparłszy pierwej wroga w kątku. Można czasami pogonić za uciekającym Czarodziejem i spróbować przyłożyć mu w grzbiet. Nie jest to najbezpieczniejsze, zwłaszcza, kiedy w pobliżu są inni Czarodzieje, którzy mogą dobrać się do ciebie zza węgła.

Solucja dla postaci Wojownika

Wybór Wojownika zaowocuje wieloma walkami z niebezpiecznymi stworami - trzeba ci też będzie nauczyć się wielu rzeczy. Zaczynasz w Dün Mir i zanim przejdziesz do dalszych przygód musisz pierwej zaliczyć Rycerską Próbę - Gauntlet Test. Wojownik potrzebuje wielu ćwiczeń i cierpliwości.

Rozdział 1 - Forteca Dün Mir

Zadanie: Dowiedz się, gdzie odbywa się Próba (Gauntlet).

Jack zaczyna jako Wojownik obok Kapitana, poznanego wcześniej z Filmu Wprowadzającego. Pogadaj z Kapitanem, by otrzymać odeń informacje dotyczące zadania. Podejdź do znaku na lewo od Kapitana i przyjrzyj mu się, a dowiesz się, co robić ze skrzyniami i baryłkami, znajdowanymi podczas trwania całej przygody. Rozwal beczułkę mieczem i weź pergamin (Bat Scroll), z którego dowiesz się, jak sobie radzić z paskudami nietoperzami. Obok pergaminu znajdziesz też jabłka (zjedz je, by sobie poprawić kondycję). Jeśli chcesz, możesz ruszyć na południe - niewiele ci to da, bo doszedłszy do bram miasta Ix dowiesz się od Strażnika, że miasto zamknięto i tyle. Wróć do Kapitana i skieruj się na północny-wschód. Przeczytaj znak po prawej strony ścieżki, by się dowiedzieć, jak znajdować sekretne rejony i ukryte schowki (trzeba szukać spękanych murów). Przejdź za znak i zauważ spękaną skałę. Rozwal ją mieczem i wejdź do jaskini, gdzie znajdziesz trochę złota.

Idąc dalej ku północnemu wschodowi natkniesz się na pierwszego stwora - nietoperza. Zabij go i zbadaj kolejny sekretny rejon - tuż przed rzeką lawy. Rozwal skałę i idź do skrzyni, która zawiera buty ze smoczej skóry (leather boots of dragon's scale) (zapewniają - dość kiepską - ochronę przed ogniem). Tuż przed przekroczeniem rzeki lawy pogadaj z Kramarzem - jeśli chcesz. Możesz sprzedać swoją koszulę i spodnie i wymienić je na tańsze, ale bardziej wytrzymałe. Nie kupuj jabłek - znajdziesz ich sporo w Dün Mir Potem rozwal skałę za kramem - znajdziesz kolejną pieczarę. Jest tam skrzynia ze złotem i natrętny pająk.

Przejdź przez most i pogadaj ze strażnikami przed miastem. Dowiesz się czegoś o Próbie i kilku rzeczy o mieście. Nic ciekawego. Potem przejdź pod łukiem i wejdź do miasta. Znalazłszy się wewnątrz popatrz sobie, jak dwaj zbrojni tłuką szpiega Czarodziejów. Kiedy strażnicy sobie pójdą, weź kiepski posoch (flimsy staff - możesz go sprzedać lub zatrzymać). Sklep jest po prawej - możesz tu wejść i nabyć dodatkowe wyposażenie.

Miasteczko (Dün Mir) nie jest za wielkie. Fontanna jest dość dobrym punktem orientacyjnym - jest pośrodku miasta. Na południowym-wschodzie jest kilka komnat, w których znajdziesz kilka skrzyń, beczułek i pudeł. Poszukaj w nich złota, jabłek, mięsa i trunków. Na północnym wschodzie jest tawerna, gdzie w spiżarni znajdziesz trochę złota. Na północ od fontanny (nieco na północnym-wschodzie od fortecy - znajdziesz sekretne miejsce ze złotem. Na zachód od fortecy jest studnia (z cudowną wodą, która przywraca zdrowie, jeśli na niej klikniąć).

Pomyszkowawszy trochę po mieście, pogadaj z kwatermistrzem (quatermaster) przed fortecą Dün Mir. Powie, że aby wejść do fortecy I podjąć wyzwanie, trzeba mieć sponsora.

Gdy tylko skończysz konwersację, podejdzie do ciebie Gearhart (ten od maszynerii) i powie, że podpisze ci kartę sponsoringu, jeśli zabijesz Łobuza (Urchin), który niepokoi kobiety w sadzie. Gdy wyrazisz zgodę, dostaniesz odeń rubinowy klucz do sadu.

Udaj się na zachód od fortecy i wejdź do sadu. Zbadaj sad i wymorduj Nietoperze, które dręczą kobiety. Pozbieraj leżące na ziemi jabłka. W północno-wschodnim krańcu ogrodu jest komórka, gdzie znajdziesz pergamin dotyczący Łobuza (Urchin Beast Scroll), trochę złota i parę skórzanych naramienników. Kiedy będziesz gotów, wejdź do jaskiń (wejście na północnym-wschodzie od komórki) i przygotuj się na bitkę z irytującym Łobuzem.

Najpierw stłucz nietoperze, potem idź dalej i otwórz skrzynię ze złotem. Idąc dalej ku wschodowi znajdziesz Łobuza. Trzeba ci go zaprzeć w jakimś kątku, bo dość żwawo ucieka.

Pokonawszy Łobuza wyjdź z jaskini i sadu, a potem odszukaj Gearharta (komnata z Przekładniami na wschód od Fortecy). Pogadaj z nim, weź podpisaną petycje i udaj się do Kwatermistrza. Koniec rozdziału.

Rozdział 2

Zadanie: Przeżyć Test (Gauntlet)

Ruszaj ku północnemu wschodowi i pogadaj z Horrendousem, który potwierdzi przyjęcie cię w szeregi kandydatów do testu. Miń Horrendousa i przejdź ku północno wschodnim drzwiom. Znalazłszy się w pierwszej sali z metalowymi drzwiami po obu stronach, pchnij południowe, by znaleźć ukryte pomieszczenie ze skórzanymi butami. Idąc dalej dotrzesz do wejścia na Korytarz Prób, gdzie Bennet puszcza w krąg twego poprzednika. Kiepsko się chłopu powiodło...

Próba jest prosta jak stylisko łopaty - masz iść przed siebie, pozabijać co się da, i wynieść z podziemi komplet (własnych) zębów i całą skórę. Na całe szczęście droga - choć kręta - nie stawia cię wobec dylematów (lewo, czy prawo). Wal przed siebie, a dojdziesz do końca.

Wejdź i idź korytarzem, który skręca ku południowemu wschodowi. Ostrza miń szybkim biegiem. W następnej komnacie jest pośrodku dźwignia, po jej przesunięciu otwiera się sekretna komnata, z której wyłazi pająk. Zabij pajęczaka i weź złoto ze skrzyni. Wyjdź przez północno zachodnie drzwi. W następnym rejonie jest zestaw płyt, strzelających ogniem. Przyjrzyj się jak wybuchają, i przebiegnij tak, by nie przysmalić sobie półdupków. Nie jest to specjalnie trudne.

Idź dalej ku północnemu wschodowi. Dotrzesz do komnaty z dźwignią. Gdy ją pociągniesz, wyskoczą dwa Łobuzy. Najlepiej zagoń każdego do jego nory i zatłucz. Zbadaj komnatę, by zebrać nieco złota i żarła. Wyjdź na północny-wschód.

Dotrzesz do korytarza, gdzie ze ściany lecą Ogniste Kule, a z boku (jednego) czają się Pająki. Trzeba ci się przedostać na drugą stronę. Eventually, you'll reach a room with a fireball shooting from the northern part of the hall. Unikać płomieni możesz kryjąc się po alkowach. Pająki możesz zabić - choć nie musisz tego robić, jeśli nie lubisz niepotrzebnego rozlewu krwi. Na końcu korytarza znajdziesz Odtrutkę (Cure Poison). W beczułkach znajdziesz trochę żarcia.

Idź dalej przez drzwi ku południowemu wschodowi (Admirał Nelson miał podobno wytatuowane na grzbiecie polowanie na lisa, który krył się w dziurze na południowym krańcu admiralskiego torsu). Otwarłszy drzwi trafisz do kolejnego pomieszczenia z beczkami, w których znajdziesz żywność. Pierwej porozwalaj beczki, potem przełóż środkową dźwignię. Wyskoczą Ze swoich skrytek trzy Łobuzy, które musisz załatwić. Oczyściwszy izbę ze wszystkiego, co warto zabrać idź dalej ku południowemu wschodowi. Idź dalej ku północy wokół rzeki lawy i w końcu trafisz przez metalowe drzwi ku południowym wschodzie, do pomieszczenia ze skrzyniami i dźwignią. Rozwal skrzynie - powinieneś w nich znaleźć złoto, żarło, fiolkę leku (vial Cure Potion). Pociągnij dźwignię, by wypuścić trolla z klatki. Stosuj technikę D.P.U.W. Po śmierci trolle wydzielają chmurę okrutnie cuchnącego gazu, więc lepiej się cofnij.

Idź dalej ku południowo wschodniemu krańcowi. Przejdź za dużym blokiem, który odrzuci kolczatki na boki jak taran. Przez korytarz przejdź do drugich drzwi - tak otrzymasz Błogosławieństwo i Zdolność Berserkera. Otwórz skrzynię i weź pergamin. Wyjdź i przyjmij gratulacje Benneta.

Wszystko to było proste jak ciociny podwieczorek. Miejmy nadzieję, że później będzie ciekawiej.

Zadanie: Uratuj Gearharta z kanałów pod Dün Mir

Wyjdź przed wieżą i pogadaj z Kwatermistrzem. Powie ci, że coś nawaliło w maszynerii i Gearhart ugrzązł gdzieś w trzewiach fortecy. Musisz go tam odnaleźć. Wiecie... w tym momencie wszystko zaczęło mnie bawić. Jestem starym koniem, mającym refleks godny szachisty, ale przez dotychczasowe trudności przeszedłem jak skwaszona dobrze kapusta przez niską babę. Mam nadzieję, że dalej natknę się na coś godnego mej determinacji.

Ruszaj do izby Maszynerii (NE). Przed zjazdem w dół odwiedź lokalnego kramarza, by dokonać Zakupów Uzupełniających. Potem śmielej zmierzaj do Maszynerii, i stań na płycie elewatora. Zjazd w dół uszkodzi resztę machinerii. Zostajesz sam! Wyjdź przez drzwi NE, by wejść do ścieków. Idź przed siebie (obok znaku jest Restore Potion) i natrętny pająk. Idź na NE i skręć w lewo na krzyżówce. Jest tu parę szkieletów i wór złota, a







także kilka pająków. Wróć do skrzyżowania i idź dalej - wejdź do komnaty przed żabą i kolczastymi drzwiami. Rozwal beczułki (Cure Poison, trochę jabłek i Spider beast Scroll). Rusz dźwignią - kolczatki się poruszą. Wejdź i przebiegnij obok ruchomych bloków. Zabij jeszcze kilka pająków i podążaj dalej do kolejnego podnośnika. Zjedź w dół. Na dnie porozwalaj beczki i weź Giant Leech Beast Scroll. Pociągnij za dźwignię, by kolczatki ruszyły ku północnemu wschodowi. Idź za blokami, zabij kilka Pijawek i kryj się w alkowach, gdy bloki wracają. W małej alkowie ku północy znajdziesz sekretną izbę. Na jej końcu jest jeszcze jedno sekretne miejsce ze złotem I pająkami - rozwal ścianę, by się tam dostać. Wróć do ścieków przez bramę na północnym-zachodzie. Zabij dwie Pijawy i idź ku kolejnym drzwiom. Pociągnij za dźwignię, by poruszyć blok. Pobiegnij i załatw kolejną Pijawę. Na końcu korytarza znajdziesz pomieszczenie z beczułkami (Restore Health i Żarło), dwa pająki I kolejny podnośnik. Zjedź w dół.

Idź na północny-zachód i zabij kilka gacków. Otwórz skrzynię, gdzie znajdziesz nieco złota. Pośrodku sali leży kolejny sekretny pokoik - rozwal spękaną ścianę na południowym- zachodzie od środkowej struktury i weź leżące tam złoto. Kiedy będziesz gotów, wejdź w drzwi na południowym-zachodzie.

Zauważ kolczaste bloki - pociągnięcie dźwigni aktywuje bloki - pobiegnij szybko, zanim wrócą na swe pozycje. Można tego dokonać inaczej - Pociągnij dźwignię i zaobserwuj, jak bloki się zderzają - szybko wbiegnij za północny blok, kiedy odsunie się od ściany. Jest tam sekretna komnatka. Weź Skórzane portki (kiepska ochrona przed trucizną). Wyjdź ku południowi przez odkryte drzwi - wylądujesz za ścieżką bloków.

Idź dalej - zauważ drzwi (wschód), do których potrzebny jest srebrny klucz. W sali za bramą czeka Gigantyczny skorpion - najlepiej go załatwić Szarżą Berserkera. Jeden cios i po wszystkim!

Miń Skorpiona i otwórz skrzynię (znajdziesz Cure Poison). Wyjdź przez drzwi na południowym-wschodzie i znajdź Gearharta po drugiej stronie metalowego ogrodzenia. Staruch da ci srebrny klucz. Wróć do zapamiętanych drzwi i wejdź. Zabij Pająka. Otwórz skrzynię, by znaleźć kolejny srebrny klucz i Restore Health. Tuż pod skrzynią siedzi kolejny Skorpion. Szarża... i po zawodach. Przejdź dalej, zbierając złoto ze skrzyń w przyległych komnatach. Na końcu korytarza znajdziesz Gearharta. Trzeba jednocześnie wcisnąć oba czerwone guziki na ścianach. Stań przy prawym i zrób, co trzeba. Hycnij na Elewator - tym razem pojedziesz w górę. Koniec Rozdziału.

Rozdział 3 - Kłopoty w Ix

Zadanie: Idź do burmistrza Theogrina w Village Ix Pogadaj z Horrendousem.

Dostaniesz odeń 300 sztuk złota i niezłą opończę. Przed wyruszeniem do IX odwiedź lokalnego Kramarza i kup/sprzedaj, by uzupełnić ekwipunek. Ruszaj na południowy-wschód i przejdź przez most do IX. Pogadaj z Kirikiem i przejdź przez drzwi. Trafisz do rozległej jaskini. Idź przed siebie, po drodze tłukąc Trolla (obok niego jest Poison Cure), a potem skieruj się ścieżką ku północy. W tunelu wiodącym na wschód znajdziesz pająki, złoto i koszulę. W końcu trafisz do zabarwionej na czerwono jaskini i odnogami na zachód i północ. Najpierw skieruj się na północ.

Idąc ku północy natkniesz się na trolla i nietoperza. Potem trafisz na skrzyżowanie z odnogami na lewo i prawo. Lewa kończy się ślepym zaułkiem, gdzie siedzi troll nad kilkoma beczułkami Restore Health i grzybami (leczą zatrucia). Wróć do odnogi w prawo i trafisz na podziemne jeziorko, z nietoperzami i Pijawami. W północno-zachodnim krańcu komnaty jest sekretna jaskinia (flimsy leather arm bands of wasp's bane). Na północy jest alkowa z niewielką ilością złota.

Zbadawszy to wszystko, wróć do czerwonawej jaskini i idź na zachód - trafisz na komnatę z trzema trollami. Zabij je, ale potem oddal się nieco, aż przestaną śmierdzieć, bo się zatrujesz. Gdy będzie po wszystkim, wróć i spenetruj beczułki. Zabierz wszystko, co znajdziesz. Idź dalej w prawo - do wyjścia. Jeżeli pobiłeś wszystkie potwory i odkryłeś wszystkie sekrety, awansujesz i w nagrodę nauczysz się wydawania wojennego okrzyku (War Cry).

Podejdź do sterczącego u drzwi Brigadina. Wejdź i pogadaj ze strażnikami. Wszyscy są zadowoleni z twego przybycia - pewnie, kolejny idiota, który odstawi za nich robotę. Idź ku północy. Zaczepi cię nieźle uzbrojony opryszek, ubij go do wysokości około metra i weź po nim okrągłą tarczę miedzianą. Możesz wejść do jego kryjówki na zachodzie, gdzie znajdziesz nieco złota i żarła. Ścieżka ku wschodowi wiedzie do jamy Wilka, który jako pierwszy z Wilków zaczął gromadzić w swoich jamach skrzynie ze złotem. Ot, znak czasu. Wróć na ścieżkę główną i dalej ku zachodowi. Trafisz do niewielkiej wioski. Ścieżka na południowy-zachód prowadzi do zamkniętych kopalni Mana. (niewielka jaskinia w skałach kryje trochę złota i trzy B.B.W (Big Bad Wolves). Ścieżka ku południowi prowadzi do zamku Galava (po drodze też jest tu niewielka jaskinia ze złotem i Pająkami).

Ścieżka wiodąca na północny-zachód prowadzi do Ix. Zanim pójdziesz dalej, odwiedź przekupniów i kup, co się da, by uzupełnić zapasy.



Po drodze do Ix znajdziesz na zachodzie niszę z pająkami i złotem. Gdy pójdziesz dalej, z prawej wyskoczy łotr. Gdy go zatłuczesz, możesz iść tam, skąd wyskoczył. Trafisz na skrzyżowanie ścieżek - jedna wiedzie na północny-wschód, druga na południe.

Idąc na północny-wschód dojdziesz do małej jaskini z nietoperzami i złotem. Idąc dalej, na północ od pieczary, trafisz nad rzekę i do kryjówki Wilków, które mają trochę mięsa, a potem - za rzeką - możesz znaleźć jeszcze trochę złota. Idąc od pieczary na południe trafisz do niewielkiego portu, gdzie mieszka trzech opryszków. Zbierz, co po nich zostało i przeszukaj chatki.

Idąc jeszcze dalej na południe trafisz na kilka chatek, w których mieszkają rozbójnicy jedni tłuką z bliska, drudzy z daleka. Przed tym spotkaniem dobrze się przygotuj - i Herkules du... kiedy wrogów kupa. Dokonawszy miłej sercu rzezi, przeszukaj chatki i pozbieraj co się da, a potem idź do Kramarza i sprzedaj, co uznasz za stosowne, oraz uzupełnij zapasy.

Udaj się wreszcie do Ix. Pogadaj ze strażnikami, powiadomią cię, że burmistrz już na ciebie czeka. Wejdź przez podwójne wrota, by znaleźć się wewnątrz wioski. Podejdzie do ciebie burmistrz Theogrin - i powie, że Łobuziaki porwały jego berło i rozrabiają na cmentarzu na wschodzie. Odzyskaj dlań berło i wróć do miasta.

Zadanie: Odzyskać dla Burmistrza jego berło, które zabrały Łobuzy (Urchins).

Zanim zaczniesz, zbadaj miasteczko. Jest tu kilka kramów, możesz też zajrzeć do paru mieszkań i na oczach gospodarzy otwierając kufry, zabrać, co zechcesz. Ozdrowieńcza studnia jest na wschód od domu burmistrza. Kiedy będziesz gotów, ruszaj ku cmentarzowi. Po drodze znajdziesz psiarnię Henricha, który zaproponuje ci kupno wiernych psów. Są dość drogie, ale skuteczne przeciwko Łobuzom (niestety, nie są nieśmiertelne). Decyzję o kupnie pozostawiamy tobie. Trzeba ci jednak wiedzieć, że nieprzyjaciół będziesz miał mnóstwo i para dodatkowych szczęk może się przydać (jak już kupować, to dwa).

Uwaga 1-sza. Wiem, że to nieetyczne, ale tych Łobuzów jest okropnie wielu. Jeśli nie chcesz - jak ja - dostać zawału, użyj Cheatu. A mianowicie wciśnij klawisz F1 i wpisz "racoiaws".

Potem wpisz "set god" (nieśmiertelność) i "cheat gold 10000". Za uzyskaną kasę idź, i kup najlepszą zbroję, buty i nogawice. Teraz możesz zabrać się do roboty.

Uwaga 2-ga. Jeśli zastosowałeś się do powyższej rady, w zasadzie niepotrzebne ci będą różne różności, umówmy się jednak, że wzgardziłeś pokusą, grasz uczciwie - a ja ci podpowiem, gdzie możesz znaleźć te niepotrzebne różne różności.

Idź na wschód i przejdź przez most. Ku północy leży sekretny rejon - Pchnij głaz, by odsłonić dziurę w ziemi I zeskocz w dół. W jaskini znajdziesz trochę złota i pająki. Na jej końcu jest kamienny podnośnik, który wyniesie cię do domu. W jednej ze skrzyń wewnątrz domu znajdziesz rubinowy klucz. Weź go i wyszedłszy z domu ruszaj do cmentarza.

Na cmentarzu zajmij się eliminacją Urchinów. Oczyściwszy dwie boczne krypty trafisz do nieco rozleglejszej - na SW. Przedtem wejdź do niewielkiej komórki (NE), gdzie znajdziesz trochę żarła. Rozwal płot za komórką, by znaleźć sekretne miejsce ze złotem. Inne sekretne miejsce leży na zachodzie - znów wyłam płot i weź złoto. Wejdź do krypty (SW) i zjedź podnośnikiem (w tym przypadku opuśnikiem) w dół.

Opadnie cię czereda wrogów. Tłucz równo z piaskiem. Wyjście jest na NE, ale będzie ci potrzebny złoty klucz. Skieruj się więc pierwej na NW, krętym jaskiniowym korytarzem. Wal drańtstwo, skręć ku południowi, a potem zakręć na północ. Zamiast miecza, sięgnij może po pałkę (staff), bo ma większy zasięg. Nie daj się otoczyć zbyt wielkiej liczbie - goń ich wedle ścian - mógł Jurand ze Spychowa Krzyżaków, możesz i ty. Jeśli wolno coś doradzić - od czasy do czasu spróbuj melodyjnie zawyć (War Cry). Urchiny przez chwilę stoją jak ogłupiałe i wtedy łatwo ich stłuc. Wewnątrz kryjówki Urchinów znajdziesz też gigantyczne skorpiony (ciekawość bierze spytać, kto kogo zjada?). Wypróbuj na nich umiejętność Berserker Attack.

Otwieraj po drodze wszystkie skrzynie i rozwalaj wszystkie beczułki. Idź ku wschodowi, aż trafisz na drzwi, do których będzie potrzebny szafirowy klucz. Idź dalej na wschód, aż znajdziesz skrzynię z kluczem. Trafisz też na pomieszczenie z dziurą w podłodze - ale jeżeli nie zbadałeś wszystkiego na górze, na razie nie spuszczaj się na dół.

Kiedy wskoczysz do dziury, utkniesz w zwalonej skale. Rozwal ją, a gdy zza kraty wypadnie Urchin czarodziej, ogłusz go Okrzykiem Bojowym ("Achżeż ty! Złamasie Lewy!..." i tak dalej). Wyrżnij tu wszystko, co się rusza. W niedalekiej komnacie (NW) są trzy szkatułki - w jed-

nej jest berło Burmistrza. Potem ruszaj ku zachodowi, gdzie w jednej z komnat znajdziesz konającego Kalena, twego poprzednika. Opowie ci o strzegących wejścia umarlakach - wezwanych przez jakąś kobietę. Zaraz potem brat rycerz oddaje ducha... i wpadają Kościeje. Stłucz Kościeje i wejdź do krypty, skąd wylazły. Podjedź podnośnikiem, który znajdziesz w głębi. Na górze jest ich jeszcze więcej i chyba cię nie lubią - przygotuj się na nieliche rzeź. Klekot szkieletów pobudził już chyba wszystkich w okolicy. Przejdź ku NW i rozwal mieczem kraty, za którymi kilka Kościejów strzeże złotego klucza. Weź klucz i skieruj się na Se - są tam drzwi, które otwiera złoty klucz. Podjedź podnośnikiem.
Wróć do wioski Ix i oddaj Burmistrzowi jego berło. Dostaniesz odeń 500 sztuk złota. Uzupełnij zapasy i idź przed bramę, gdzie czeka na ciebie Kapitan.

Rozdział 4 - Pod Polem Valora

Zadanie: Przeszukaj Grób Valora i znajdź dowody niecnej działalności Hekuby.

Pierwej skieruj się do pobliskiego sklepu i nabądź co trzeba - osobliwie przyda ci się Ognisty Miecz, i Tarcza Anti-Zap. Drogie? Hm... jakby tu rzec - podaliśmy ci sposób na nabicie kasy. Uczciwi żyją szlachetniej, ale za to znacznie krócej. Idź dalej NE i wejdź do Krypty. Od razu trzeba ci powiedzieć, że to, co było przedtem, to dziecinne igraszki w porównaniu z tym, co cię teraz czeka. Duchy (które potrafią oszołomić dotknięciem), Kościeje, Niezmarli Wojownicy, towarzystwo liczne, groźne i niemiłe - że nie wspomnę o Pająkach. Złota, kieruj się ku północnemu wschodowi, badaj wszystkie trumny i pokruszone ściany. Jeden budynek wewnątrz kryje w sobie opończę o wielkiej mocy.

Krypta jest rozległa jak przepisy podatkowe. Podczas przeszukiwania znajdziesz mnóstwo złota. Badaj wszystkie trumny i spękane ściany. W jednym z grobowców, mniej więcej pośrodku tej sekcji, znajdziesz wspaniałą opończę ochronną. Wyjście leży dość daleko na wschodzie. Wyjdź przez bramę i zjedź dziurą w dół. Idź na NW i sprawdzaj alkowy po obu stronach przejścia, rozwalaj trumny i kruche ściany, ale uważaj na Kościeje.
Idąc przez kryptę trafisz na zamknięte wrota (N i W). Znajdź te, które dadzą się otworzyć (NE). Otwórz trumnę i pokonaj Ożywieńca (natkniesz się jeszcze na kilku takich). Otwórz skrzynię i przeszukaj spękany mur - znajdziesz trochę złota.

Znalazłeś się po drugiej stronie bramy, przez którą nie mogłeś niedawno przejść. Idź ku NW. Trafisz do rombowatej komnaty i czterema ścieżkami w czterech kierunkach. Na SW i NW są trumny i spękane ściany (rozmaite różności i złoto). Ważna ścieżka wiedzie na NE - po obu jej stronach są krypty, przeszukaj je uważnie, nigdy za wiele dóbr. Wejdź do rozległej krypty (z błękitnymi kamieniami) i idź ku zachodowi. Znajdziesz tu szkielet i pająki - ale też i świetną skórzaną kurtkę Anti-Zap. W tym rejonie jest płyta spustowa - spotkasz ich jeszcze wiele. Nadepnięcie na tę płytę spowoduje, że po chwili walnie w nią ogromna kamienna pięść. Można na nią zwabiać przeciwników - szybko przebiec i poczekać na efekt. W sali na zachodzie jest alkowa z kupą Kościejów i jakimś dość twardym zawodnikiem. Naciśnij czerwony guzik, by ich wypuścić i wycofaj się poza Tłuka... W komnacie, którą zajmowali, znajdziesz sporo dóbr.
Idź teraz na NW, by wejść w nowy rejon. Znajdziesz tu Hekubę i jej Nekromantę. Hekuba usiłuje podporządkować sobie kilku Zombie, ale nie bardzo jej to wychodzi. W końcu daje za wygraną i wieje. Nekromanta oczywiście rzuca się na ciebie, jak celnik na nie ocloną wódę. Nekromantę najpierw dobrze jest oszołomić wrzaskiem (Aaaaaaa... psik!), a potem szybko załatwić jakąś bronią miotaną, bo bydlę robi uniki. Pokonawszy łachudrę, weź porzucony przezeń Skeleton Beast Scroll.
Zadanie właściwie wykonałeś... masz dowody knowań Hekuby, ale jak stąd wynieść pupę w jednym kawałku? Idź na NW i spuść się do dziury (bez skojarzeń, please!). Wylądujesz na skrzyżowaniu (NW i NE). Zacznij od tego, że pomyszkuj po okolicy, stłucz wszystko, co się da (przeciwko Zombie'em najlepszy jest Flame Sword). Stłuczony czym innym Zombie leży przez chwilę, a potem wstaje i znów zaczyna być nachalny.
Oba szlaki (NW i NE) zwiodą cię w to samo miejsce - do komnaty z błękitnym płomieniem i kilkoma trumnami. Bezczeszczenie trumien jest tym, co w tej grze podoba mi się najbardziej, więc nie zwlekaj i zabieraj się do dzieła. Stłucz Ożywieńca, potem ruszaj na NE, gdzie znajdziesz jeszcze kilka płyt spustowych. Zbadaj komnaty i zbierz zgromadzone w trumnach i za pokruszonymi ścianami dobra - umarlakom już się nie przydadzą, a tobie i owszem.
Na SE są drzwi, które otwiera srebrny klucz. Inne drzwi, na południe, nie otworzą się bez złotego klucza. Ciekawostka zoologiczna. Idź na SW, znajdziesz tam sporo dóbr. Potem skieruj się ku furcie od Złotego Klucza i zauważ srebrny, leżący za ogrodzeniem. Podejdź i weź - jak powiedzieli Spartanie, gdy jeden perski król zażądał, by mu oddali broń. Wróć do drzwi, wymagających Srebra i przejdź na drugą stronę. Idź dookoła i na końcu weź Złoty Kluczyk. Wróć tam, gdzie był potrzebny i przejdź.
Teraz skieruj się na południe i południowy-wschód. We wschodniej ścianie znajdziesz sekretny rejon. Idź przez nowo odkrywane sale, aż trafisz do komnaty, gdzie z podłogi buchają płomienie (ktoś tu chyba bardzo nie lubił gości). W podobnej sali już chyba byłeś. Możesz tu zwabić Zombich i odpalić guzik w ścianie, by zrobić zapiekankę. Ruszaj ku wschodowi, aż dotrzesz do wrót wiodących na NW.

Trafisz do komnaty, gdzie wzdłuż ścian walą ogniste kule. Po przeciwnej stronie jest guzik, który wyłącza urządzenie. Za drzwiami po wschodniej stronie komnaty jest trochę złota. Zjedź "opuśnikiem" na dół. W kolejnej krypcie złup trumny i znów skocz do dziury. Idź dalej - zauważ napis: "Krypta Strzeżona przez Barbarzyńcę z firmy Barbarian Inc". Przygotuj się na nieliche rąbaninę.
Barbarzyńca jest twardy jak krążek sera ze Stuletniej Wojny. Możesz go oszołomić Okrzykiem (Łaaaaau! Proletariusze wszystkich krajów, czemu się kur... nie łączycie!), a potem zaatakować jak Berserker. Dokonawszy uboju, idź do komnaty, z której wyskoczył i weź to, czego pilnował.

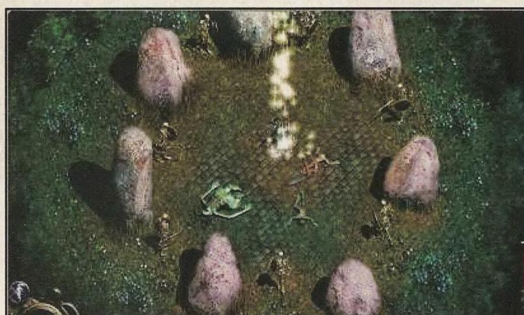
Wyjdź drogą, której jeszcze nie badałeś i idź aż do skrzyżowania. Trzymaj się prawej strony i unikaj Zombich - albo zwabiaj ich na płyty. Przejdź krętymi korytarzami ku NE i NW. W końcu dotrzesz do kolejnego skrzyżowania - na lewo znajdziesz drzwi, do otwarcia których potrzebny jest Rubinowy Klucz, który znajdziesz, udając się w prawo. Przejdź ostrożnie po płytach podłogi.
Wejdź w Rubinowe Wrota i przebiegnij po płytach spustowych, pozabijaj Kościeje i dojdź do kolejnego skrzyżowania. Na lewo znajdziesz co nieco do uzupełnienia zapasów (i kilku niemilców). Idź ku SE i trafisz do komnaty z pyszną zbroją po drugiej stronie. Jeśli ruszysz po nią, spadniesz piętro niżej - w takim przypadku użyj podnośnika na NW, by wrócić na górę (uruchom go dźwignią). Aby się dostać do zbroi, albo skacz, albo użyj zdolności Tread Lightly (teraz już powinieneś to umieć). Przejdź dalej i podążaj korytarzami, aż trafisz na pułapkę z kolczastymi blokami. Przebiegnij tak, by się nie dać zgnieść. Wejdź na schody na końcu. Przeszukaj kryptę, a potem ruszaj na NE ku linii płomieni, strzelających z posadzki. Przeskocz nad płomieniami. W następnej komnacie trafisz na Strażnika Dusz.
Nie ma co ukrywać - jest okropnie upierdliwy i ciężki do ugryzienia. Przygotuj Wszystkie Anti-zap elementy zbroi i weź w rękę jakiś porządny Shuriken - bo Strażnik bez przerwy się teleportuje. Spróbuj go oszołomić Wojennym Okrzykiem i użyj Ataku Berserkera... Ja... tego... eee... przyznam się bez bicia, że skorzystałem z Cheatu.
Pokonawszy drania pozbieraj, co zeń zostało i wyjdź ku północnemu wschodowi. Podjedź elewatorem i wyjdź. Ufff! Koniec rozdziału!

Rozdział 5 - Napaść Ogrów na wioszczynę Brin

Zadanie: Uratuj Glyndę i kobiety z Brin trzymane w niewoli w Grok Torr.

Przeszukaj kryptę, by znaleźć dodatkowe dobra i ruszaj na północny-wschód, by spotkać się z pierwszymi Ogrami. Są twarde jak korzeń starego chrzanu, I trzeba się dobrze strzec, by im nie ulec - chyba że... Padłe w walce Ogry najczęściej zostawiają po sobie topory, dobra broń, choć krucha. Udaj się do wioski Brin. Przejdź przez most i idź dalej "ścieżą przeze puszcz". Dobre, co?
Przejdź po kolejnym moście i znów stłucz kilka wilków i parę Ogrów. Znak przy drodze oznajmi ci, że jesteś pod Brin. Przygotuj się jak najlepiej, bo w wiosce jest aż zielono od Ogrów. Wejdź i wyrżnij wszystko, co zielone. Uważaj też na pożary. Przeszukaj też domy i pobliski sad. Do jednego domku na wschodzie jest potrzebny złoty klucz - leży dość blisko. Wewnątrz znajdziesz zacną tarczą. Potem znajdź dom w północno-wschodniej części miasta i pogadaj z Mathildą, która chce, byś dla niej odzyskał czerwony płaszcz po ojcu, zabrany przez Ogry. Wyjdź z miasta (południowo-wschodni kraniec) - I zauważ znak wskazujący drogę do doków. Ruszaj ku dokom i stłucz kilka Ogrów. Jeden z nich wciąż jeszcze się pyszni czerwonym płaszczem. Weź płaszcz i wróć do Matildy.
Teraz trzeba ci odszukać obóz Ogrów - a to sprawa niełatwa. Ruszaj na NE i wschód od mieściny i idź ścieżką przez knieję. Natkniesz się na kilka Ogrów, oraz beczułki - uważaj, baryłki oznakowane krzyżykami bardzo nie







lubią, by ich dotykać. Idź aż do jaskini. Wejdź do jaskini i idź ku wschodowi, eliminując ohydne pająki, nietoperze i wilki. Idź dalej ścieżką na południe przez bagna. Przejdź przez most wiodący ku wschodowi.

Jest tu coś w rodzaju skrzyżowania - na południu jest niewielki obozik Ogrów - możesz sobie poćwiczyć i przejść przez obozowisko jak jednoosobowa katastrofa ekologiczna. Potem wróć i skieruj się ku północy. Idź powoli i tłucz wszystko bardzo dokładnie, może będzie trzeba ci tędy wracać? I nie będziesz wtedy sam?

W końcu trafisz na stylizowaną bramę ku północy. Przejdź i idź dalej. Morduj wszystko, co zielone, nieważne samiec czy samica. Trafisz na płot. Aha! Idąc na południe zobaczysz nawet pojmane damy - niestety, nie można się do nich dostać. No to wróć ku północy. Pamiętaj, niszcz wszystko, co ci stanie (na drodze). W końcu trafisz na jaskinię. Wejdź i opuść się do dziury.

W jaskini, jak to w jaskini - nietoperze, pająki i wielkie Pijawy. Niełatwo się tu zgubić - nie jest to osobliwie rozbudowana pieczara. Idź ku południowi i wschodowi. W jednej z nisz trafisz na niedźwiedzia. Miś jest Wrogo Usposobiony i trzeba go zaciukać. Trudno się mówi. Potem korytarz wykręca ku północy. Znowu nietoperze, pijawki, pająki i niedźwiedzie. Na pewno nie zostanę grotołazem! Trafiwszy na dźwignie zrób to, co się robi z dźwigniami.

Trafisz na rozwidlenie dróg - szlaki na NW, NE i SE. NW i NE to ślepe zaułki. Co prawda poszedłszy na NW trafisz na kilka skorpionów i nietoperzy, ale znajdziesz tu też Cloak of Healing i dość dobrą tarczę. Ruszywszy na SE znajdziesz Ogry, nietoperze I bardzo przydatny Ogre Beast Scroll - niestety leży na wabia pośrodku pułapki. Popatrz, jak się poruszają ostrza i przebiegnij do zwoju tak, by wynieść całe Yayca.

W końcu trzeba ci ruszyć, po co tu przyszedłeś, czyli po Ogrze Branki (ja bym tam po Ogrze już niczego nie brał, ale różne są gusta). Idź na północny-wschód. Brama jest zaparta. Musisz skręcić ku północy, wejść do Wartowni, wytłuc wszystko, co tam się rusza i przesunąć dźwignię. Nie próbuj przekazywać Ogrom znaku pokoju - lej i już! Co prawda, jak się tak zastanowić... może to ostatnie Ogry na świecie? Nie, precz wahania. Bij Zielonych - to oni wypuścili tygrysa! Oczywiście starannie przeszukaj oczyszczoną z ogrzyny Wartownię. To samo trzeba ci zrobić z Południową Wartownią. Brama stanie otworem. Do środka!.

Za bramą będzie Ostra Walka. Ściany się zamykają, a spod ziemi wyjeżdżają wciąż nowe Ogry. Jak skończą, zjedź jedną z platform w dół. Spory obóz Ogrów - starannie wszystko zbadaj. Na północ i na wschód są alkowy, a w nich trochę dobra. Pociągnij za dźwignię, by otworzyć ściany i podjedź w górę. Ruszaj dalej ku północnemu wschodowi.

Trafisz na korytarz pełen klatek po bokach. W klatkach tkwią rozmaite kreatury. Pokonaj Strażnika i - jeżeli chcesz - pociągnij za dźwignię na końcu przejścia. Możesz wymordować stwory i przeszukać ich klatki. Potem idź dalej (NE) aż dotrzesz do podnośnika. Podjedź w górę. Dwa Ogry. Normalka.

Trafisz w sam środek obozu Ogrów. Jesteś za płotem, który widziałeś przedtem.

Po obozie są porozrzucane liczne ogrze chatki - ja tam bym radził wytłuc wszystko, co zielone. Rób to ostrożnie, chyba że użyłeś tej brzydkiej rzeczy na ch... (Cheat). Rób jatki, bo pamiętaj, że trzeba ci stąd będzie wyprowadzić damy - a wtedy nie będziesz miał czasu na zabawy - ty masz pancerz, one nie.

Najważniejsza ogrza chatka jest pośrodku, nieopodal wrót, do otwarcia których potrzebny ci szafirowy klucz. Wejdź i pokonaj Ogra, który miota Shurikenami. Aby ci nie było smutno, do walki wmieszają się inne Ogry - jak one zachowują się niesportowo, to ty też! Bij i patrz, czy równo puchnie! Przeszukaj chatę i weź Szafirowy klucz po lewej i Ogrzy Topór z prawej. Wyjdź i przejdź przez leżące przed tobą wrota.

Trafisz do innej części ogrzego obozu. Przeszukaj różne chatki - powinieneś pamiętać, że trzeba ci będzie tędy wracać , więc jeśli zostawisz jakieś niedobitki, możesz mieć kłopoty.

Branki siedzą w klatce na południowo-wschodnim krańcu obozowiska. Wybij strażników, a potem wejdź do niewielkiej chatki naprzeciwko zagrody branek. Pociągnij za dźwignię, by uwolnić branki. Znajdź inną dźwignię w chatce na północnym-zachodzie. Ta dźwignia otwiera drogę wyjścia. Ruszaj z brankami ku południowemu zachodowi i - nie ma lekko - cofnij się przez bagna, jaskinie i las do Brin. Dbaj o to, by branki zostały nietknięte (choć czort wie, co robiły z nimi Ogry). Chroń je przed atakami i badaj teren, sprawdzając, czy nie czai się jeszcze gdzie jakiś Niemilec. Jest to jeden z bardziej upierdliwych fragmentów gry!

Kiedy dotrzesz do mostu nieopodal Brin, powitają cię Kapitan i Ingrid, oraz kilku Strażników. Odbierz nagrodę i przygotuj się do kolejnej rozprawy ze Złem.

Rozdział 6 - Halabarda Horrendousa

Zadanie: Przebić się do fortecy i obronić ją przed Ożywieńcami.

Zaczynasz przed wejściem do Ix. Idź na NW i pogadaj z Bauerem, rannym Wojownikiem. W dalszej drodze znajdziesz Kościeje i jednego paskudnego nekromantę. Wejdź do miasta i zanim zrobisz cokolwiek innego, udaj się do sklepu z bronią (od wejścia na prawo) i kup sobie co tam chcesz, byle poręczne (osobista rada - kup kilka Shurikenów, wkrótce ci się przydadzą!). Pogadaj z wojownikami, a przyłączą się do twej krucjaty. Kieruj się na NE. Po drugiej stronie miasta pogadaj z Noganem i Mallory'ym, przyłączą się do ciebie. Trzeba znaleźć Horrendousa!

Zadanie: Wejść do Fortecy I znajdź Horrendousa.

Przed fortecą droga się rozwidla - możesz pójść albo na NW. Albo na SE - obie w zasadzie prowadzą do tego samego celu. Jeśli pójdziesz NW, trzeba ci będzie przełożyć dźwignię, jeśli pójdzie SE, trafisz na ciało w całkiem przyzwoitej zbroi.

Tak czy owak natkniesz się na wielu wrogów, Zombie, Ożywieńców i Kościejów. Przeszukaj wszystkie pomieszczenia, i znajdź schody na NE. Potem wejdź na schody. Na piętrze pójdź na SE, gdzie są drzwi, do otwarcia których potrzebny jest Rubinowy Klucz - znajdziesz go w skrzyni na NW. Na NE są drzwi, do otwarcia których potrzebny jest Szafirowy Klucz - ten jest w skrzyni za rubinowymi drzwiami.

Przed opuszczeniem komnaty z Szafirowym Kluczem, spójrz na wschodnią ścianę, by znaleźć sekretny panel, dzięki któremu można wyjść na zewnątrz. (nie musisz tego robić, jak nie chcesz - zamiast wygłupów użyj szafirowego Klucza na odpowiednich drzwiach i wal dalej - masz przed sobą zadanie!). Na końcu korytarza jest sala, w której znajdziesz Horrendousa. Obejrzyj sobie walkę Hekuby z Horrendousem. Nekromanta kradnie Halabardę Horrendousa. Ostatnim tchem Horrendous każe ci odzyskać Halabardę, zanim Nekromanta ucieknie z Dün Mir. Powie, żebyś użył Halabardy, dopełnił jej włączenia do Posochu Zapomnienia - i pokonał Hekubę.

Zadanie: Dopaść Nekromantę i odebrać mu Halabardę Horrendousa.

Idź ku NW i podążaj za nekromantą. Pokonaj Ożywieńców, zamykających ci przejście i idź aż wpadniesz do ścieków. Tu cię powita Nekromanta, który rzuci czar Ściany. Obejdź ją kierując się na północny-zachód, sprawdzając po drodze rozmaite bonusy, choć nie będzie tego za wiele. Dotarłszy do końca korytarza, w którym schronił się Nekromanta, skocz w dół szybu podnośnika. Potem skieruj się na NE i rozwal beczułkę, by zdobyć Srebrny Klucz. Wejdź przez drzwi na NW. Zaraz potem czeka cię poważna bitka z Nekromantą, weź więc w łapę Shuriken - drań się teleportuje, więc po co za nim gonić, kiedy można weń rzucać Shurikenem i ogłuszać Okrzykiem (Jooooj! Murwa Kaaaać!)- tę samą taktykę stosowałeś przeciwko Strażnikowi Dusz. W końcu odzyskujesz Halabardę Horrendousa i kończysz rozdział.

Rozdział 7 - Serce Nox

Zadanie: Odzyskać Serce Nox z Wieży Iluzji.

Wejdź do Galavy - NE. Zaczepi cię Daniel, zadziorny mieszkaniec. Daj mu w dziób - choć niekoniecznie musisz go zabijać - i tak zresztą po pierwszym uderzeniu rzuci się do ucieczki. Zacznij badać miasto - nie trzeba ci będzie długo czekać, aż podejdzie do ciebie Miejski Strażnik i zapyta, czemu skrzywdziłeś Daniela. Powiedz mu, że dobrowolnie do ciupy nie pójdziesz, zabij go i weź Złoty Klucz, który wypadnie z jego zbroi.

Możesz teraz połazić, rozejrzeć się dookoła - i pomyszkować trochę. Ceny są tu nieco wyższe. Dwa ważne miejsca to wrota na północy miasta, do których trzeba ci mieć Szafirowy klucz - i brama do południowo-wschodniej części miasta, gdzie potrzebny jest Złoty klucz.

Przy pomocy Złotego Klucza otwórz więzienie na SE. Otwórz pierwszą celę z lewej - i uwolnij Morguna Lightfingersa. Przeprowadzi cię przez sekretne przejście i da ci Szafirowy Klucz.

Rozwiązanie Alternatywne - jeśli pójdziesz za Strażnikiem pokornie jak owca, trafisz do celi i siedzący "po sąsiedzku" złodziejaszek powie ci o sekretnym wyjściu z twojej celi. A potem jak wyżej...



Idź na północ i przejdź przez Szafirowe Wrota. Na lewo leży Studnia Uzdrawiania. Idź do schodów wiodących ku Wieży. Jeśli przeszukasz rejon na prawo od Wieży, znajdziesz Shuriken Ogłuszacz. Przygotowawszy się na najgorsze, wejdź do Wieży. Jest tu kilku Czarodziejów, jeden potężniejszy od drugiego. Oszałamiaj ich Okrzykiem i zaraz potem wal Rozgwiazdami (Shurikenami). Możesz także próbować Taktyki Wiejskiego Uwodziciela - zapierać ofiarę w kącie i walić w łeb (najlepiej Halabardą).

Dwa główne i znaczące rejony tego etapu to Drzwi Rubinowe (SE) I Rubinowy Klucz (NW). Klucza strzegą dwaj potężni Czarodzieje - spróbuj zwabić ich na Pułapki, albo ich rozdziel, tak by nie mogli cię atakować jednocześnie. Możesz też wbiec, złapać klucz i zwiać. Tak czy owak, z Kluczem skieruj się na SE do Rubinowych Drzwi.

Wejdź przez Drzwi i przejdź na piętro.
Tu jest też wielu potężnych Czarodziejów. Potrzebny ci będzie Srebrny Klucz, leżący pomiędzy czterema kryształami Mana. Srebrne drzwi są na NW. Idź do końca korytarza i wejdź do rozległej sali. Dojdź do laserów zamykających drogę.
Wejdź w drugie drzwi przed laserami, by je obejść (te lasery). Ze dwie komnaty dalej, na północnej ścianie komnaty z maszynerią jest czerwony guzik, który wyłącza lasery. Przejdź mimo laserów i wejdź na kolejne piętro.
Na drugim piętrze znów oczyść drogę z czarodziejów i przedostań się przez muzeum mitycznych cudów na kolejne piętro.
Tu z kolei jest seria teleportów, z których każdy wiedzie do bocznej alkowy. Metalowe płoty otaczają centralny teleport - aby się doń dostać, musisz poruszyć trzy łańcuchy, korzystając z zewnętrznych teleportów (każdy z łańcuchów opuszcza jeden z płotów). Nie daj się Czarodziejom.
Opuściwszy ogrodzenia, wejdź na Teleport środkowy. Trafisz do pomieszczenia (znów irytujący Niemilcy), gdzie są teleporty po lewej i po prawej, a na środku zamknięte drzwi. Trzeba ci znaleźć Złoty Klucz (lewy teleport) i Szafirowy Klucz (prawy Teleport). Z Kluczami w łapie wejdź przez drzwi na kolejne piętro.
Pełno tu pułapek. Skieruj się ku zachodowi, by znaleźć Rubinowy Klucz. Brama Rubinowa (SE) otworzy ci schody na ostatnie piętro Wieży.
Tu przede wszystkim natkniesz się na dwu wyjątkowo upierdliwych czarodziejów (Okrzyk + Atak Berserkera, albo Shurikeny). Skieruj się potem na NE i pokonaj (skacząc) pułapkę -ostrzałkę. Potem nie daj się trafić ognistymi kulami (pamiętaj, by nie zrobić przypadkiem Zyg zamiast Zak) i przebiegnij pomiędzy blokami-kolczakami (zauważ pewną prawidłowość w ich ruchu i wykorzystaj to, co zauważyłeś). Trafisz znów na dwu czarodziejów. W komnacie na NE znajdziesz Rubinowy Klucz. Ruszaj ku wyjściu na południu.
W ostatniej komnacie jest Serce Nox. Przepchnij skrzynie na widoczne płyty. Po zepchnięciu trzech skrzyń na trzy płyty obniży się ogrodzenie i zdobędziesz serce Nox. Podejdź, by zakończyć rozdział.

Rozdział 8 - Niesamowita Bestia (Weirdling)

Zadanie: Zdobądź od Aldwyna Conjurera pozwolenie na wejście do Świątyni Ix.
Przejdź ku północy do miasteczka Ix. Możesz - jeżeli chcesz - zajrzeć na południe - znajdziesz worek złota. W miasteczku odwiedź Kramarzy - jeden tkwi na lewo od wejścia - i uzupełnij zapasy (osobliwie potrzebne ci będą Shurikeny).
Wyjdź z Ix ku północnemu wschodowi, a dotrzesz do skrzyżowania dróg. Świątynia leży na NW, ale musisz dostać klucz od Aldwyna, ten zaś "żywie" na NE. Masz się spotkać w Świątyni Ix z jakąś Niesamowitą Bestią (Weirdling Beast). Bestii strzeże święty Zakon Unicestwienia. Aldwyn da ci klucz od świątyni.
Użyj Szafirowego Klucza, by wejść przez bramę. Idź ku MW - natkniesz się na wilki, potem po wejściu do jaskini, na niedźwiedzie. Wyjdź z Jaskini ku NE. Przejdź przez most i wejdź do świątyni - po schodach w Dół.
Zaraz potem natkniesz się na kapłana Ix, który wyjaśni, że Zakon strzeże Bestii i ją Pielęgnuje. Po zakończeniu rozmowy, wejdź do świątyni.
Ruszaj ku NE - natkniesz się na głaz. Przepchnij go, pokonując dziury skokami. Jeśli spadniesz, wróć poprzez podnośnik - stłukłszy uprzednio kilka pająków. Na końcu korytarza dotrzesz do skrzyżowania - drogi rozejdą się na lewo i prawo.
Najpierw przejdź ku lewej - przeskakując nad pułapkami. Za tobą zatrzasną się dwa bloki, ale się nie przejmuj. Załatw nietoperze (najlepiej mieczem, lub czymś poręcznym, Rozgwiazdy zachowaj na potem), i niczym jednoosobowy tajfun przejdź ku NW. Na końcu komnaty zauważysz Złoty Klucz (będzie ci potrzebny na skrzyżowaniu, kiedy zechcesz przejść na SE). Gdy tylko weźmiesz klucz, ruszą na ciebie Bombiarze-Samobóje (sam zobaczysz, że trudno ich nazwać inaczej). Idź dalej na NW i zjedź na dół windą.
Przez pieczarę idź ku SE. Pięciokątne układy głazów generują rozmaite potwory - ale nic się nie stanie, jeżeli nie podejdziesz za blisko. Twój cel leży na południowym-wschodzie - choć droga jest tam dość kręta. Podjedź windą w górę.
Idź ku SE. Popatrz sobie na osobliwego stworu - to groźny Beholder! Wyjdziesz na skrzyżowaniu i teraz przejdź przez drzwi, do otwarcia których potrzebny był złoty klucz.
Na południu jest Skarbczyk z kilkoma bardzo przydatnymi elementami uzbrojenia. Idź ku północnemu wschodowi, przeskakując nad pułapkami. Przepchnij kolejny głaz, pokonując jamy skokami.
Wziąwszy w łapę Shuriken wejdź do rozległej sali, gdzie zaatakują cię dwa Beholdery. Załatw je unikając trafień. Potem przepchnij kolejny głaz Na NE. Otwórz skrzynie, w których znajdziesz złoto i Beholder Beast Scroll. Skocz w dziurę.
Wejdź w drzwi pierwsze z lewej - znajdziesz nieco środków uzdrawiających i żarło.

Idź dalej, unikając pułapek w posadzce. Przy drzwiach znów trzeba ci będzie załatwić Beholdery. Przejdź i pociągnij za dźwignię, by usunąć bloki zamykające drogę. Zabij skorpiony, które się pokażą. Nie ma co, tu ktoś naprawdę nie lubi gości! Przejdź obok poruszonych bloków i idź dalej, przeskakując nad płomieniami.
Ponownie trafiłeś do podziemnej pieczary.
Unikaj zielonych, pulsujących Purchaw - eksplodują wypuszczając chmury trującego gazu - choć możesz to wykorzystać zwabiając na nie Wraże Stwory. Idź przez jaskinię, zatrzymując się przy południowej niszy, gdzie znów znajdziesz nieco dóbr. Szlak skręca ku północy. Znów trzeba ci stłuc Beholdera. Idź na północ - gdzie znajdziesz nieco złota - a potem ku wyjściu od zachodu.
Skieruj się na SE i przeskocz nad pułapką w posadzce - użyj zdolności Tread Lightly, by przejść nad spękaną podłogą - jeżeli spadniesz - podjedź podnośnikiem. Na końcu złup skrzynie i idź ku północy - jest tu kolejny Beholder. Przejdź przez drzwi i przeszukaj sąsiednie schowki - znajdziesz Mimic Beast Scroll.
Na wschodzie znajdziesz spory skarbiec. Przeszukaj wszystkie skrzynki - ale uważaj, bo w niektórych z nich kryją się mimiki. W jednej ze szkatuł znajdziesz Srebrny Klucz. Idź dalej korytarzem. Pierwsze drzwi po prawej wiodą do skarbczyków - żeby ci nie było za nudno, znajdziesz tu też kilka wrażych stworów. Wejdź do sporego pomieszczenia na NE i idź jaskinią ku południowi. Musisz tu znów uważać na te znane ci już skądinąd ołtarzyki, na których pojawiają się rozmaite ohydy i zielone Purchawy. Nie brak tu i kilku Beholderów. Wal je Shurikenami - albo używaj Ataku Berserkera - tylko się dobrze ustawiaj.
Na południowo-wschodnim krańcu jaskini znajdziesz dwoje drzwi. Jedne wiodą na NW, drugie na SE. Idź pierwej na NW. Znajdująca się tam dźwignia opuszcza dzidy w podłodze. Pociągnij za dźwignię, opuść dzidy i wejdź do komnaty z niedźwiedziami w klatkach. Inną dźwignią uwolnij bestie, a potem zwab je na kolczatą posadzkę - i pociągnij za dźwignię, by wysunęły się piki z posadzki. Misie są "down". Obrabuj skarbiec.
Przejdź ku SE. Popatrz na zielone światła, zauważ jak się odbijają i przejdź tak, by nie zostać porażonym. Pokonaj bestie w klatkach i wyjdź przez końcowe drzwi. Przejdź dalej mijając kolejne zielone pioruny i wreszcie wyjdź na zewnątrz. Przejdź po moście i idź wedle rzeki ku południowemu wschodowi. Pokonaj Beholdera i przejdź przez kolejny most. Na południowym-wschodzie jest alkowa z żarciem. Jeszcze jeden most i nowy rejon. Złup kilka skrzyń.
Wlazłszy do środka, zobaczysz Stworzenie Golemów. Zwal je (waląc z daleka - nie są zbyt ruchliwe) i idź ku NE. Otwórz jeszcze kilka skrzyń - a na końcu znajdziesz Niesamowitą Bestię. Jest raczej nieszkodliwa - pluszcze się w jakimś baseniku, czy co? Jest tu jeszcze kilka skrzyń, w których znajdziesz Golem Beast Scroll i Potion Restore Health.
Idź potem ku NE i windzie. Użyj dźwigni, by otworzyć wrota przed sobą. Idź na SE, a potem S i znajdź kapitana, tam gdzie zaczynałeś. Pogadaj z nim - odeśle cię do Miasta, byś uzupełnił zapasy. Jeśli czujesz, że trzeba - wróć do Kramarzy i kup co się da - osobliwie polecamy wszelką broń Ognistą - bo znów będziesz miał do czynienia z Zombie. Wróć do Kapitana i przemów doń jeszcze raz, by zakończyć ten rozdział.

Rozdział 9. Podróż przez Bagniska Rozpaczy.

Zadanie: Znajdź Żyjącego Na Bagnach, Mordwyna, który jest bratem Aldwyna Conjurera.
Idąc ku zachodowi natkniesz się na kilku nowych Wrogów - Szerszenie (Wasp) i Rosiczki (Carnivorous Plants). Szerszenie są dość cienkie, ale mają Jad - i mogą, w związku z tym, Truć Jak Politycy. Rosiczki się nie ru-

Kody Cheat
Skutkują tylko do końca gry - to znaczy, że po każdym ponownym uruchomieniu, musisz je ponownie uaktywnić. Raz jeszcze uprzedzamy, że uruchomienie kodów Cheat może cię pozbawić możliwości zdobycia takich umiejętności, jak War Cry, czy Berserker Attack lub Harpoon.

Aby tego dokonać, wciśnij F1 i wypisz "racoiaws", by aktywować Menu Oszustów. A potem wypisz jedno z poniższych haseł

set god - daje nieśmiertelność. Ciosy wrogów nie mogą cię zabić - ale twoja zbroja pęka... i owszem. Zabawnie wygląda jegomość w gatkach, który boso biega przez pieczary, czy bagna.

cheat health - wprowadź ten kod, by odzyskać całkowicie nadwerężone Zdrowie. Nie trwa wiecznie, jak God mode, ale coś niecoś pomoże.

cheat ability - dla wojownika jak znalazł - nie ma potrzeby czekać, aż odzyskasz zdolność Ataku Berserkera - wprowadź ten kod i atakuj!

help cheat - pokazuje listę cheatów.

cheat gold # - Potrzebujesz grosza? Wprowadź ten kod, i zamiast #, wpisz ilość potrzebnych ci sztuk złota.

cheat level # - Rozwiń konkretną zdolność do poziomu o numerze #.



szają - najłatwiej je więc omijać. Są tu też buchające trującym gazem Purchawy. Nie brak też Zombich i Pająków - dla każdego coś miłego. Idź ku zachodowi. Alkowa na południu kryje w sobie Opuśćnik, który cię zwiezie do czarownej jaskini pełnej Pijaw i Pająków - ale znajdziesz tu też bardzo dobry hełm.
Idź ścieżką wśród bagien, która skręca ku północy. Przeszedłszy przesz most trafisz na skrzyżowanie skąd możesz iść w lewo i w prawo. Ruszywszy w prawo trafisz do chatki z odrobiną dóbr (kto je tu, psiakość, w takiej głuszy zostawił?). Kiedy wyjdziesz, przyjdzie ci się zmierzyć z Błędnym Ognikiem (przygotuj broń miotaną na odległość). Wróć na rozstaje i skieruj się w lewo - ścieżka znów skręci na północ. Jeśli zlecisz w dół, użyj podnośnika.
Trafisz w końcu na kolejne rozwidlenie dróg. Z lewej masz dom (i dziury - jeśli wlecisz, użyj podnośnika znajdującego się nieco dalej). Na prawo są dwa Błędne Ogniki. Użyj Shurikenów, albo załatw je Atakiem Berserkera - trzeba go powtórzyć co najmniej dwakroć. Idąc dalej ku północy, trafisz w końcu na bramę, za którą mieszka Mordwyn (ależ imię!). Wejdź za nim do jego domu, pogadaj z nim - dostaniesz odeń specjalną zbroję. Możesz mu zajrzeć do sypialni - ma tam kilka leków.
Teraz trzeba ci znaleźć Osadę Ogrów na północno-wschodnim krańcu Bagnisk i odszukać Tunel przez Góry wiodący do Pustkowi.
Wyjdź z domu Mordwyna i ruszaj na wschód, ku wyjściu. Spadniesz pod ziemię. Przejdź ku północy i przeskocz nad sterczącymi z ziemi palami. Na końcu ścieżki podjedź podnośnikiem. Wejdź w okolicę, gdzie jest bardzo wielu Ożywieńców i Zombich. Przejdź na SE - i trafisz ponownie na Bagniska. Zbadaj część zachodnią - niedawno tu byłeś. Ścieżki wiodą ku NE i SE. Idź ku Se i skieruj się do małego Ogrzego obozu, Weź srebrny klucz ze skrzyni i wejdź w sąsiednią furtę. Idź dalej, aż trafisz na niewielki obóz Zielonych. W południowej klatce leży jakiś więzień. Złoty klucz jest niedaleko. Uwolnij Aidana złotym kluczem, on zaś pójdzie z tobą przez bagna do głównego Ogrzego Obozowiska. Poda ci też Ogre Lord Beast Scroll.
Na NE od poprzedniego skrzyżowania znajdziesz Kramarza - który pomoże ci uzupełnić wyposażenie. Ciekawość bierze spytać, jak liczną ma klientelę. Idź ku północnemu zachodowi, gdzie natkniesz się na Nekromantę. W tym momencie czujesz, że potwierdzają się twoje niedawno obudzone podejrzenia. Oni cię tu chyba nie lubią! Tak czy owak, zabij natręta i przepchnij głaz na bok, by dotrzeć do ścieżki wiodącej do głównego ogrzego obozu.
Swoją drogą ciekaw jestem, co sobie w tej chwili myśli Hekuba, która pewnie bacznie obserwuje tę idącą na nią jednoosobową gilotynę. Rozmaitych twardzieli, jakich przeciwko niemu wysłała, rozdziobują już kruki i wrony po całym niemal kraju. Niewesoło jej musi być, oj, niewesoło...

Teraz trzeba ci znaleźć wejście do Krainy Martwych.



Aidan - oczywiście! - zostawi cię przed obozem. Wejdź do obozu i zajmij się zwykłą, nudną, robotą bohatera - wymorduj, znaczy, wszystkie Ogry. Na południowym-wschodzie obozowiska jest klatka, w której siedzą pojmane przez Ogrów łobuziaki - jeśli je uwolnisz, pomogą ci w walce z Ogrami. Popatrz, popatrz! Spenetruj wszystkie chatki - w największej znajdziesz windę do podziemi. Jak każdy idiota, zjedź w dół.
Skieruj się na południowo-wschodni kraniec i przejdź przez pomieszczenia jak Karząca Dłoń Losu. Ogry są Winne, bo są Zielone! Badaj wszystkie skrzynie i baryłki. Idąc przez podziemia jak huragan przez prerie Teksasu dotrzesz do drzwi, do otwarcia których potrzebny jest srebrny Klucz. Pociągnij niedaleki łańcuch i wróć do poprzedniego pomieszczenia. Z boków wyskoczą dwa Twarde Ogry (kolejno na szczęście), a potem na środku pomieszczenia znajdziesz Srebrny Klucz. Byłbyś przysiągł, że jeszcze niedawno go tu nie było, ale nie ma się co krzywić. Przejdź przez srebrne drzwi. Znalazłszy się za nimi, trzeba ci będzie poprzeskakiwać nad Kołkami i pomanewrować pomiędzy blokami-kolczakami. Ścieżki się rozwidlają. Jak w starej bajce - pójdziesz na południowy-zachód, masz przerąbane, pójdziesz na północny-wschód, leżeć i kwiczeć będziesz. No dobra! Zajrzyjmy najpierw na NE, gdzie po krótkiej, acz bogatej w treść rozprawie z Ogrami trafisz do sekretnej Ogrzej Skarbnicy. Po tej niedługiej, ale jakże pouczającej wycieczce przejdź na SE i zjedź w dół korzystając z wind.
Potem skieruj się na NE przez jaskinie, waląc po drodze rozmaite bestie (najwięcej jest tu skorpionów, ale na tym etapie powinieneś radzić sobie z nimi nawet, gdyby ci jedną rękę uwiązali na plecach, a drugą wetknęli... no, nieważne, gdzie). W skrzyni pośrodku komnaty czai się mimik, więc uważaj. Przepchnij na bok głaz i przeskocz nad spękanym spągiem. Na końcu wejdź w dziurę. Znów trzeba ci sprać kilka mimików, nie daj się też nadziać na Kołki. Na NE jest dźwignia - przełóż ją, a potem kontynuuj marsz na NW. Skorpiony i mimiki, strzeżcie się, nadchodzę!
Idąc dalej nie unikniesz spadku ze trzy piętra w dół (kolejno), ale się tym nie przejmuj. Weź Rubinowy Klucz z pobliskiej skrzyni. Przejdź przez wrota i wejdź do komnaty z klatkami. Wymorduj bestie i naciśnij czerwony guzik (jest w jednej z klatek, na NE). By uruchomić windę. Podjedź windą, przejdź przez tunel i znów podjedź windą. Skieruj się ku północy. W alkowie na wschodzie siedzi kolejny Kramarz. Co oni tu robią, na Świętą i Niespożytą Pałę Odyna?

Idź dalej, aż trafisz na serię wystających z ziemi kołków. Nieopodal jest grupka nieprzyjemnych Czarnych Psów, przy których Pies Baskerville'ów to łagodny mops. Bardzo im źle z oczu patrzy. Najlepiej zwab Psy na Kolcze Pole - trzeba ci tylko rozjuszyć pieski trafiając jednego czy dwa shurikenami. Idź przez Jaskinię, aż dotrzesz do Lodowych Pustkowi. Zimno tu i niesłodko. Zaraz też rzucą się na ciebie Ożywieńcy i Dwu Nekromantów. Kurczę, coraz silniej skłaniasz się ku podejrzeniu, że cię tu nie lubią! Przeciwko Nekromantom są dwie taktyki - wal shurikenami, a jak ich nie masz, używaj Okrzyku i Szarży. Pokonawszy tałatajstwo, idź dalej ku północy i zachodowi. Po drodze znajdziesz Rannego Wędrowca - najpierw zabij atakujące go Psy, a potem daj mu Potion Health. Pomoże ci w przejście do Ziemi Umarłych.
Idź dalej, by natknąć się na trzech Trupobawów (Nekromantów). Pokonaj ich jak przedtem - przyznaję, są irytujący, ale można sobie z nimi poradzić. Prąc dalej niczym Karząca Dłoń Sprawiedliwości dotrzesz do skrzyżowania. Idąc ku NW, znajdziesz mnóstwo potworów - i ostatecznie dotrzesz do Ziemi Martwych. Na NE możesz spotkać Kramarza.

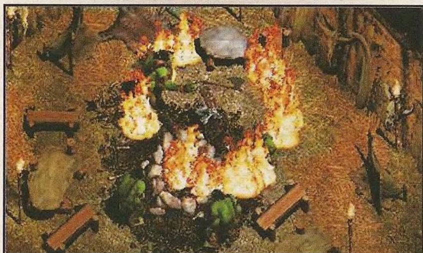
Rozdział 10: Kraina Martwych.

Zadanie: Odzyskać Sferę (Orb), by dopełnić dzieła odtworzenia Posocha Nicości. Staff of Oblivion.
Przejdź przez drzwi - widać, gdzie są. Najpewniej spadniesz przez podłogę. Piętro niżej czeka komitet powitalny (Zombie & Co). Teraz już wiesz na pewno - tu cię nie lubią! Idź ku południowemu wschodowi, gdzie w skrzyni jest wspaniały miecz Ognisty. Idź na północny zachód i użyj dźwigni, by opuścić wystające z posadzki Kołki. Znajdź na końcu podnośnik i podjedź wyżej. Przejdź



dalej ku północnemu zachodowi - aż dotrzesz do rozwidlenia dróg. Możesz iść w prawo, albo - nigdy byś się nie domyślił - w lewo! Sprytne!
Najpierw skieruj się w lewo i stłucz kilku Ożywieńców. Trudno, wiesz już, że - nie wiedzieć czemu! - nikt cię tu nie lubi i nie ma co negocjować - od razu trzeba walić w pysk. Na końcu przejścia pociągnij za dźwignię. Wróć do prawego przejścia i nie daj się zgnieść ruchomym blokom, które pogonią za tobą. Przeskocz ponad kolcami do widocznej w posadzce płyty. Nieopodal leży tarcza - połóż ją na płycie, by odblokować drzwi. Przejdź dalej i pociągnij za dźwignię. Uważaj na zapadającą się posadzkę. Jeśli spadniesz niżej, zwal sobie kilku Zombich (pamiętaj, i tak cię tu nie lubią! Zalecamy też, żebyś po każdej takiej rzezi powtórzył sobie głośno po kilka razy: "Kurczę, ja jestem ten Dobry, Dobry, Dobry...") i znajdź pobliską windę, by podjechać w górę.
Idź ku północnemu zachodowi przez otwarte już wyjście, obie dźwignie spowodowały przesunięcie się bloków). Pojawią się nowi znajomi - Gargulce. Nie przejmuj się, wcale nie zamierzasz tu zostać prezydentem i nie musisz dbać i publicity - wal po ryjach, aż popuchną! W pobliskich skrzyniach znajdziesz nieco leków. W rozległej sali pociągnij za dźwignie w północno-wschodnim i północno-zachodnim rogu pomieszczenia. Otwo-

rzy się północna ściana. Czeka tu Nekromanta. Śmiech tych typków zaczyna cię wkurzać! Załatw go bronią miotaną na odległość.
Natrafisz na dwa długie korytarze, z których jeden wiedzie na prawo, a drugi wprost przeciwnie - na lewo! Dwoje pobliskich drzwi otworzyć możesz mając Klucze - Rubinowy i Złoty (a nie mógłby - choć raz - być na przykład Buraczkowy w Zielone Ciapki, albo koloru Dziecięcej Khaki?).
Przede wszystkim przejdź w prawo. Na końcu korytarza jest teleport, gdzie znów rozkraczył się Nekromanta. Nie ma się co szczypać, nie prowadzisz tu kampanii wyborczej i nie musisz dla nikogo być miły. Załatw całe towarzystwo - pamiętaj, oni zaczęli! - i zrabuj wszystkie skrzynie - osobliwie szukaj Shurikenów. W końcu znajdziesz Złoty Klucz. Wróć przez teleporty (łatwiej powiedzieć, niż wykonać) i otworzywszy odpowiednie drzwi, wepchnij kamienny blok na widoczną płytę.
Przejdź teraz w lewo, korytarzem do końca, skręć i zejdź w dół. W pierwszej krypcie leżą dwie trumny. Otwórz obie, by zdobyć dwa cenne przedmioty - buty skorochody i Miecz Zderzak (Collision Sword).



Przejdź dalej, zostaniesz zamknięty w sporej komnacie, Otwórz trumnę, z której wypadnie Rubinowy Klucz, wychynie nietoperz - ten jednak szybko przemieni się w Toperza - Niezwykle Upierdliwego Wojownika. Wal go Mieczem Zderzakiem i szybko uskakuj. Po Wojowniku zostanie kilka sztuk niezłej broni. Wróć do Rubinowych Drzwi i wlazłszy do środka znów przepchnij Blok na miejsce. Wejdź, weź ze skrzyni niezwykle przydatną broń (dalekosiężną) i wejdź na schody.
Pociągnij za dźwignię na ścianie - i zaraz potem zwali się na ciebie komitet powitalny - kupa Ożywieńców i dyrygujący całą kapelą Nekromanta. Nie wpadaj do środka - walcz ze stworami kolejno - najpierw przywal Shurikenem, by stwora Wkurzyć i zwabić ku sobie, a potem przyłóż mu czymś cięższym - na przykład halabardą. Magika załatw bronią na odległość. Otrzepawszy spracowane ręce z kurzu i otarłszy pot z czoła przełóż dźwignię i przejdź dalej. Pootwieraj skrzynie i wejdź w drzwi na południowym-zachodzie. Idź przez korytarze aż do windy.
Na górze znajdziesz kilka płyt w podłodze i ruchome bloki. Stając na płytach przesuwasz bloki, uzyskując dostęp do rozmaitych Skarbczyków i ewentualnie do kolejnego wejścia. Przeszukaj krypty na wschodzie, południu i północnym-wschodzie. We wschodniej znajdziesz kolejnego szybkiego zawodnika, w południowej jest pełno Zombich, a w północno-wschodniej jest kilka beczułek z lekami.
Otworzywszy drzwi ku północy i północnemu-wschodowi staniesz oko w oko z Golemem. Nie próbuj z nim walczyć z bliska - wal z daleka Shurikenami. Pokonawszy Golema zobaczysz w północno-zachodniej ścianie dwie boczne salki - spójrz przez okienka i uruchom czerwone guziki rzucając w nie Shurikenami. Drzwi wiodące ku północnemu zachodowi otwierają się z pomocą Rubinowego Klucza. A guziki odsłonią przed tobą czarowne i pełne niespodziewajek korytarze wiodące w prawo i lewo.
Przejdź w lewo - trafisz do niezbyt rozległego labiryntu pełnego gargulców, gdzie znajdziesz też rubinowy klucz. W prawo jest prawie taki sam labirynt - i Szafirowy Klucz.
Wróć do komnaty głównej i ruszaj ku północnemu zachodowi, by otworzyć jedne i drugie drzwi. W tej komnacie jest sporo pomarańczowych, kulistych obiektów, które działają jak pinball - odbijają bohatera błyskawicznie po kilka razy, lekko go dezorientując. Jest tu też kilku Zombich i Gargulców, oraz jakiś Niemilec. W północno-wschodniej części komnaty jest dźwignia. Porusz ją i przejdź przez otwartą właśnie północno-wschodnią ścianę. Idź dalej, unikając rozmaitych pułapek (przyglądaj się bacznie płytom posadzki) i pokonując rozmaitych wrogów - Nekromantę, Szybkościowca-Wojownika i kilka Gargulców. Dotrzesz w końcu do komnaty. Gdzie lasery blokują przejścia ku północnemu wschodowi i takiemuż zachodowi. A na południowym-wschodzie jest podnośnik.

Na górze trafisz na rozwidlenie dróg - środkowe drzwi są zamknięte - spróbuj więc wejść w lewe, albo prawe. Oba przejścia wiodą do tego samego miejsca, skąd będziesz mógł zobaczyć przez okienko czerwony guzik.



Uderz weń jakimś pociskiem - wróć do środkowych drzwi i przejdź przez nie, a potem weź niebieski klucz (Blue Idol Lich Key) i użyj dźwigni, która wyłączy lasery na dole. Wróć i przejdź tam, gdzie wyłączono lasery.



Otwórz skrzynię, w której znajdziesz potężny miecz i lek. Uważaj na obrotowy laser - jak cię trafi, to czeka cię już tylko kaplica i cmentarz. Przeczekaj przejście promienia lasera i przebiegnij za nim ku północnemu zachodowi. Z niewielkiej niszy wyskoczą dwa Golemy (przerwałeś im widać czułe sam na sam). Pobiegnij ku południowi - laser załatwi golemy. Wróć do niszy, gdzie tkwiły golemy - znajdziesz tam dźwignię, która wyłączy laser zamykający drogę ku północnemu zachodowi. Przejdź przez drzwi. Podejdź po schodach i załatw rezydującego tam maga jakąś bronią (najlepiej na odległość). Weź broń, która została po Wojowniku. Skręć w lewo i wejdź do kwadratowej komnaty. Uderz w płyty posadzki, by uwolnić rozmaitych nieprzyjaciół - pokonuj ich po kolei - nie ma sensu walczyć na dwa, lub więcej frontów. Pośrodku komnaty jest teleport - skorzystaj z niego i zaraz potem zerżnij Golema (bez skojarzeń, please!). Otwórz skrzynie i weź z niej Red Idol Key.
Wróć przez teleport i pójdź ku północnemu zachodowi, by podejść do drzwi, chronionych podwójnymi laserami. Wstaw na miejsca (biorąc je z Kieszeni) posążki błękitny i czerwony. Wejdź i pokonaj dwu Czarodziejów, a potem pociągnij obie dźwignie. Podejdź schodami na Północnym wschodzie, weź z trumien leki i wejdź w drzwi południowo zachodnie. W sąsiedniej rozległej komnacie są lasery, które walą z rozmaitą częstotliwością - przebiegnij tak, by nie przysmalić sobie schabu. Podejdź do sąsiedniego posągu Bożka Siedzącego Na Sedesie (tak przynajmniej wygląda). Znów pojawi się dwu magów - wyłonią się z wind. I tak cię tu nie lubią, nie masz co liczy ć na pokojowe współistnienie, masz tu mniejsze szanse, niż Czeczen przed Kremlem, więc się nie szczyp, tylko od razu zawyj przerażająco i wal ogłuszonych czymś ciężkim a skutecznym. Zjedź potem windą w dół i pokonaj kolejnego maga - ten jest twardy i ma Magiczną Lagę. Też bym taką chciał. Tak czy owak, można mu przylać, więc nie pękaj i rób swoje.
W kolejnej komnacie są cztery lasery, których promienie wirują z rozmaitą prędkością. Można je wyłączyć czterema dźwigniami znajdującymi się pośrodku komnaty. Potem przejdź ku wschodniej części pomieszczenia i pociągnij za piątą dźwignię - co uwolni dwa Golemy i dwu Magów. Znów trzeba ich załatwić, po czym pociągnij odsłoniętą dopiero teraz dźwignię. Idź ku północnemu wschodowi, prosto do Sfery (Orb). Podejdź i weź... No, to już jakby z górki...
Pojawia się Hekuba, która natychmiast rzuci przeciwko tobie kilkanaście ton Ożywieńców. Użyj Posocha - po prostu mierz i wal. Od czasu do czasu trzeba będzie ci doładować Posoch - wykorzystuj do tego błękitne Kryształu Mana. Postaraj się nie "uruchamiać" naraz zbyt wielu wrogów. Wyjście jest na północnym-wschodzie. Przejdź i dokończ rozdział...

Rozdział 11 - Bitwa w Podziemiach.

Zadanie: Załatw Hekubę.

Ostatnia walka jest w zasadzie dość prostą sprawą. Musisz pokonać Hekubę - i kilka natrętnych demonów, które wiedźma wystawia przeciwko tobie. Do walki używaj Posochu Nicości (Staff of Oblivion). Jeśli trzeba ci go będzie podładować, to podbiegaj do kryształów Mana. Hekuba - po kilku ciosach, zacznie pękać, i będzie wiała przez teleporty - podążaj za nią - w każdym rogu pomieszczenia jest teleport, który wróci cię do jaskini centralnej. Wiedźma jest dość twarda i trzeba jej przyłożyć przynajmniej ze cztery razy. Jeśli dostanie się i tobie, wiej do rogu i postaraj się uzdrowić. A potem przeładuj Posoch. Kiedy Hekuba przestanie drwić, będziesz wiedział, że już niewiele jej trzeba. Pokonawszy Hekubę, bohater - z przylepionym do gęby uśmiechem, jaki zakwitł na twarzy Arniego po utracie dziewictwa w filmie "bliźniacy" - wraca do swej przyczepy...

Koniec

Osobiście wszystko wypróbował

El General Magnifico.

c.d.n.

producent: **Take 2 Interactive/Illusion Softworks**
platforma: **PC**

Hidden and Dangerous: Fight for Freedom

Któż z wielbicieli sił specjalnych nie pamięta doskonałej czeskiej gry Hidden & Dangerous? Jeśli mimo wszystko jej nie pamiętacie, to nadarza się właśnie znakomita okazja do przypomnienia sobie chwil spędzonych na tyłach frontów drugiej wojny światowej. Jak na grę, która doskonale się sprzedaje przystało, także i H&D doczekał się bowiem packa z trzema dodatkowymi kampaniami, składającymi się w sumie z dziewięciu misji. Nosi on dźwięczną nazwę Fight for Freedom, a jego akcja toczy się bowiem w końcowym okresie wojny - poniżej, tak na wszelki wypadek, znajdziecie oczywiście opis ich przejścia.

Uwaga: ze względu na angielskojęzyczność gry wszystkie nazwy miejsc i przedmiotów pozostawiliśmy w oryginalnej pisowni.

Kampania 1
Mystical Wings Poland

Ekwipunek kampanijny
2 x Sniper Rifle i 280 naboi
2 x LMG i 800 naboi
9 x Time bombs
1 x MP40 i 200 naboi

Misja 1 - Phoenix Flight (Lot Feniksa)

Musisz uratować tajnego agenta, wysadzić w powietrze myśliwce i ukraść nowy typ bombowca.

Ludzie i ekwipunek
Na misję może się udać jedynie trzech ludzi, bo bombowiec jest czteromiejscowy, a musi jeszcze pomieścić agenta.

Allen 'Ape' McDonnald - Sniper Rifle z 65 nabojami i 9x time bomb
Peter Dare - MP40 z 200 nabojami
Whinston 'Cigar' Chill - Sniper Rifle z 65 nabojami

Bardzo ważne jest, byś wybrał ich właśnie w takiej kolejności, ponieważ drugi z twoich ludzi będzie przebrany za niemieckiego oficera.
Gdy dotrzesz na miejsce akcji, samochód z wrogim oficerem będzie już w drodze. Daj swoim ludziom rozkaz 'Follow Me' (Za mną - klawisz Home) i biegiem do skrzyżowania. Gdy nadjedzie samochód, zabij jego pasażerów - powinien się zatrzymać. Przełącz się na drugiego ze swoich ludzi i podejdź do wozu. Schowaj broń i siądź na miejscu kierowcy (klawisz U).
Teraz pora zająć się dwoma pozostałymi ludźmi. Przełącz się na mapę i skieruj ich na drugą stronę mostu. Od tego miejsca muszą się doczołgać do wylotu rury - upewnij się, że będą się poruszać tuż przy brzegu rzeki, by uniknąć natknięcia się na wroga.
Po wydaniu rozkazów wracasz do swojego przebierańca i jedziesz drogą w kierunku kompleksu. Po wjechaniu do środka zakręć w prawo i zaparkuj za wieżą kontrolną. Wysiądź z samochodu i weź w łapy MP40.
Do tego czasu dwóch pozostałych komandosów powinno być już przy rurze. Wejdź do środka - tu mogą już chodzić na stojąco. Idąc prosto dotrzesz do długiego tunelu z prawej - wejdź w niego, dotrzesz do skrzyżowania w kształcie litery T. Skręć w lewo - idąc prosto trafisz do kolejnego tunelu z lewej. Idąc dalej dotrzesz swoimi ludźmi pod wzniesienie.
Ponownie wracamy do przebranego oficera. Podejdź nim do wejścia do wieży kontrolnej i otwórz drzwi. W środku jest wraży strażnik: stań w rogu pomiędzy dwoma parami drzwi, zwróć się twarzą w kierunku wartownika i pociągnij za spust. Rozlegnie się sygnał alarmowy. Stań twarzą w kierunku drzwi, bo po około dziesięciu sekundach wejdzie przez nie kolejny strażnik, którego wypada oczywiście wyeliminować.
Po wyczyszczeniu wieży przełącz się na ludzi w tunelu. Wyjdź na zewnątrz i zacznij się czołgać (drugi musi mieć oczywiście wydany rozkaz "Za mną!"). Twoim zadaniem jest wyczyszczenie wszystkich gniazd obrony przeciwlotniczej na lotnisku. Każde z nich to około trzech wrogów, których należy zlikwidować.
Paru wrogich strażników patroluje także teren w pobliżu bombowca oraz wieży kontrolnej. Najlepiej wyeliminować ich używając karabinu snajperskiego na największym powiększeniu. Ostatni wojacy znajdują się na wieży strażniczej z prawej strony bramy głównej oraz przy wylocie rury przy bombowcu.
Kiedy wydaje ci się, że zabiłeś już wszystkich wrogów na lotnisku, podnieś jednym ze swoich ludzi LGM od martwego strażnika i zajmij miejsce naprzeciw głównej bramy - oczywiście w pozycji leżącej. Drugi ze snajperów będzie stanowił jego ubezpieczenie.
Po opanowaniu lotniska pora na uwolnienie agenta. Przełącz się na przebierańca i otwórz drzwi, przy których stał wartownik. Wypuszczony agent pobiegnie przygotować bombowiec do lotu, a ty pobiegnij do miejsca, w którym leżą twoi dwaj pozostali i połóż się obok nich z bronią zwróconą w kierunku bramy głównej.
Po odparciu ataku wroga wejdź w skórę komandosa niosącego ładunki wybuchowe (time bombs) i połóż po jednym z nich przy każdym ze stojących na lotnisku myśliwców - jest ich siedem (dwa dodatkowe ładunki zabrałeś na misję tak na wszelki wypadek).
Kiedy myśliwce ulegną zniszczeniu, agent ustawi bombowiec na pasie startowym tuż przy głównej bramie - wejdź swoimi ludźmi do środka przez właz z przodu maszyny i do domciu.

Misja 2 - Phoenix's Dust (Pył Feniksa)

Ludzie i ekwipunek
Allen 'Ape' McDonnald - Sniper Rifle z 65 nabojami
Whinston 'Cigar' Chill - Sniper Rifle z 65 nabojami
Peter Dare - LMG z 400 nabojami
John McGrabb - LMG z 400 nabojami

W tej misji twoim zadaniem jest obrona łodzi desantowej przed atakiem Niemców.
Od razu po rozpoczęciu misji przejdź na mapę. Po prawej strony łodzi zobaczysz skałę - w tym właśnie miejscu najlepiej przygotować się do obrony. Przejdź tam swoimi ludźmi i nieco ich od siebie odsuń, a następnie zwróć lufy ich broni w kierunku plaży, nieco w kierunku łodzi desantowej.
Po paru chwilach rozpęta się prawdziwe piekło. Jeśli chcesz wziąć w nim udział, możesz wejść w skórę jednego ze snajperów. Gdy strzelanina ustanie nie podnoś się z ziemi, nawet gdy usłyszysz sygnał z łodzi - ona i tak nie odpłynie bez ciebie, a jeszcze nie wszyscy Niemcy są martwi.
Paru całkiem zdrowych znajduje się na przykład w samym pobliżu łodzi, czy na drugim końcu plaży i tylko czeka na twój błąd. Najbezpieczniejszym wyjściem jest w tym momencie skorzystanie ze snajperki, dużego powiększenia, powolnego czołgania oraz profilaktycznego strzelania do wszystkiego, co wyróżnia się na tle nieba: jak się po takim profilaktycznym strzale poruszy to oczywiście należy strzelać do skutku, czyli śmierci wroga.
Z tego powolnego parcia do przodu możesz bezpiecznie zrezygnować dopiero, gdy dotrzesz do łodzi - w tym momencie plaża powinna być już czysta, więc wystarczy już tylko sprowadzić na pokład pozostałych wojaków i do domu!

Kampania 2
Green Hell (Zielone piekło)

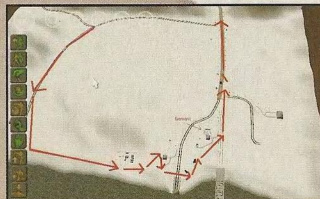
Ekwipunek kampanijny
2 x Sniper Rifle i 280 naboi
2 x SMG i 800 naboi
1 x LMG i 800 naboi
3 x Time bombs
1 x Bazooka i 9 naboi
15 x Grenades

Misja 1 - Devil's Bridge (Czarci most)

Celem misji jest wysadzenie mostu i przerwanie niemieckiej linii zaopatrzeniowej.

Ludzie i ekwipunek
Peter Dare - SMG z 200 nabojami, 3x Time Bombs, 5x Grenades
Allen 'Ape' McDonnald - SMG ze 165 nabojami, Bazooka z 3 nabojami
Whinston 'Cigar' Chill - Sniper Rifle z 85 nabojami
John McGrabb - LMG z 200 nabojami

Większą część tej kampanii spędzisz w jeepie, dlatego warto powiedzieć najpierw kilka słów o taktyce walki z jego wnętrza. Moim zdaniem najlepszą konfiguracją jest posadzenie za kierownicą żołnierza numer cztery. Następnie jednego ze strzelców sadzamy za zamontowanym na jeepie karabinie maszynowym, kolejnego, ze snajperką, za kierowcą i ostatniego, z SMG, za siedzeniem pasażera.
Podstawową zasadą walki z wnętrza jeepa jest nie pozwolić wrogowi na dostanie się w jego pobliże. Gdy tyl-



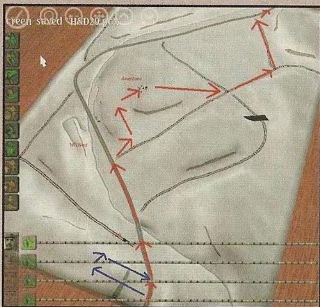
ko zobaczysz jednego z wrażych żołdaków zatrzymaj się i skasuj go ze snajperki. Jeśli jest ich więcej i zostaniesz dostrzeżony (co oznacza szturm w twoim kierunku) do akcji wkroczą osobnicy z karabinami maszynowymi i szturm przerodzi się w rzeźnię.
Wracając jednak do naszej misji - posadź swoich ludzi w jeepie i skręć na drogę z prawej. Gdy dojedziesz do rzeki, skręć w lewo.
Jadąc prosto dotrzesz do stacji transformatorów. Jest ona broniona przez pojedynczego strażnika - gdy z nim skończysz udaj się w prawo. Po prawej stronie widocznej w oddali chaty stoi sobie kolejnych dwóch wartowników, których również należy odprawić na tamten świat.
Po ich zabiciu podniesiony zostanie alarm, więc przygotuj się na gorące powitanie wojaków szturmujących od lewej strony chaty - będzie ich trzech lub czterech, więc upewnij się, że uzbrojeniu jeepa nic nie ogranicza pola rażenia. Jak chcesz możesz oczywiście wziąć sprawy we własne ręce - jest to nawet lepsze z wyjść.
Po walce podjedź do przodu - powinieneś zobaczyć znajdującą się za chatą wieżę strażniczą - przy pomocy snajperki pozbądź się siedzącego w jej wnętrzu wartownika. Po prawej stronie chaty zobaczysz półciężarówkę, a przy karabinie maszynowym Niemca - pozbądź się go przy pomocy snajperki.
Podjedź bliżej i pod osłoną chaty wyładuj wojaka z wyrzutnią rakiet, a następnie przy jego pomocy rozwal półciężarówkę. Po skończonej robocie wróć na jeepa.
Objedź chatkę z prawej. Na starym moście rezyduje wrogi snajper, którego wypada się jak najszybciej pozbyć. Teren między mostem nowym a starym patrolowany jest dodatkowo przez dwóch wartowników - ich także wypada położyć do snu.
Po ululaniu pora przystąpić do trudniejszej części misji. Zaparkuj jeepa tak, by był zwrócony frontem w kierunku chaty znajdującej się pośrodku mapy. Widoczny obok niej bunkier z worków z piaskiem pełny jest Niemców, z którymi będziesz się musiał zmierzyć. Osobiście zrobiłem to posyłając człowieka z granatami. Najpierw czołgając się dotarł w pobliże wieży strażniczej, wrzucił stamtąd parę granatów do środka, a następnie przeszedł na lewą stronę bunkra i wrzucił resztę. Upewnij się, że w środku nie pozostał nikt żywy, a następnie wróć do jeepa.
Podjedź do prawej strony chaty i zabij stojącego tu wartownika. Drugi wojak chodzi sobie stąd do chaty znajdującej się dalej - w obydwu przypadkach najlepiej posłużyć się snajperką.
Po uporaniu się z wartą wróć do nowego mostu i umieść ładunki w podtrzymujących go łodziach - w praktyce musisz wysadzić w powietrze tylko jedną z nich. Wróć do jeepa i dojedź do drogi - powinieneś się znajdować za czołgiem. Uważaj na żołnierzy chodzących sobie po obydwu stronach drogi - możesz albo zniszczyć czołg z bazooki od razu, albo najpierw zająć się patrolem - wybór należy do Ciebie.
Po wysadzeniu czołgu zjedź na prawą stronę drogi, aby ominąć miny, które rosną sobie w ziemi przy czołgu. Wróć z powrotem na drogę i powoli jedź dalej - człowiek obsługujący karabin maszynowy powinien w pewnym momencie zobaczyć trzech ostatnich wojaków wroga i pozbyć się ich w krótkiej serii.
W tym momencie wystarczy, że dojedziesz do końca drogi, a misja pierwsza zostanie zakończona.

Misja 2 - Forest of Nightmares (Las upiorów)

Twoim zadaniem jest znalezienie Amerykanów i powrót z nimi w pobliże linii alianckich.

Ludzie i ekwipunek
Peter Dare - SMG z 200 nabojami
Allen 'Ape' McDonnald - SMG ze 165 nabojami, Bazooka z 3 nabojami
Whinston 'Cigar' Chill - Sniper Rifle z 85 nabojami
John McGrabb - LMG z 200 nabojami

Misja rozpoczyna się niezbyt przyjemnie, bo w twoim kierunku porusza się patrol wspomagany przez czołg. Jedź jeepem do przodu, tak by mieć pełen widok na skrzyżowanie. Postaw jednego ze swych ludzi za karabinem w jeepie, a pozostałych połóż na ziemi obok jeepa, niech pomogą mu w kryciu drogi ogniem. Wyjątkiem jest tylko osobnik z bazooką. Po lewej stronie znajduje się mur - przejdź nim na jego drugą stronę i oddal się od pozostałych towarzyszy. Twoim zadaniem jest



bowiem zajście czołgu od tyłu, tak aby w momencie, gdy patrol wpadnie w zasadzkę zastawioną na drodze móc zniszczyć czołg strzałem z bazooki.
Po pozbyciu się patrolu wróć do jeepa i ustaw swych ludzi w sposób opisany na początku poprzedniej misji, a następnie rusz w stronę mostu. Po jego drugiej stronie natkniesz się na patrol, który można jednak rozwalić w sposób jak najbardziej standardowy.
Jadąc dalej wzdłuż głównej drogi zobaczysz znajdujące się po lewej stronie wzniesienie. Znajduje się na nim gniazdo karabinu maszynowego, które oczywiście wypada wyczyścić, najlepiej przy pomocy snajperki. Gdy to zrobisz drogą nadbiegnie trzech wrażych wojaków - na wypadek, gdyby się nie pojawili, podjedź trochę dalej - których wypada oczywiście wykończyć.
Teraz zacznij jechać na górę wzgórza znajdującego się za chatą - zjedź z drogi w prawo, a gdy zrównasz się z chatą zwróć swój wóz frontem w kierunku szczytu wzgórza i zatrzymaj się: powinni nadejść Niemcy zaintrygowani odgłosem silnika twojego jeepa. Po zabiciu trzech z nich powinna się zlecieć reszta - po wykończeniu wszystkich wjedź na górę, by wykonać główny cel misji. Pozostało Ci zjechać ze wzniesienia i wrócić do skrzyżowania dróg pośrodku mapy. Gdy tam dotrzesz odnajdź polną drogę z odbijającymi od niej torami - dotrzesz do głównej drogi tuż przed końcem drogi. Uważając na kręcący się tu czołg (możesz go spokojnie zignorować) skręć w prawo i po krótkiej chwili misja zakończy się pełnym sukcesem.

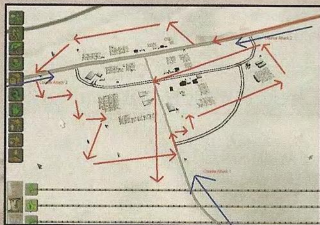
Misja 3 - The Last Fortress (Ostatnia forteca)

Musisz zdobyć obóz i obronić go przez wrażymi próbami odbicia.

Ludzie i ekwipunek
Peter Dare - SMG z 200 nabojami
Allen 'Ape' McDonnald - SMG ze 165, Bazooka z 3 nabojami
Whinston 'Cigar' Chill - Sniper Rifle z 85 nabojami
John McGrabb - LMG z 200 nabojami

Ponieważ znowu startuje się z jeepem, więc zajmij w nim standardowe pozycje - objaśnienie dwie misje temu.

Podjedź do obozu - tuż przy wieży strażniczej stojącej przy drodze natkniesz się na pierwszego wartownika. Zastrzel go, zostaniesz zaatakowany przez gościa z wieży i dwóch innych Niemców. Po pozbyciu się ich urządź sobie przejażdżkę wokół bazy przeciwnie do ruchu wskazówek zegara. W wieżach strażniczych usytuowanych przy każdym z wejść do bazy natkniesz się na wartowników - kolejne ich zbiegowisko znajduje się na skrzyżowaniu pośrodku bazy. Obok niego znajduje się także schron przeciwlotniczy, w którym zazwyczaj znajduje się ostatni ze strażników.
Gdy baza zostanie wyczyszczona otrzymasz wiadomość. Teraz twoim zadaniem będzie obrona przez kontratakami wroga. Na mapie masz zaznaczone kierunki, z których będą one nadchodziły. Pierwszy z nich przeprowadzony zostanie przez całkiem spory oddział wrogich żołnierzy - najlepiej zająć pozycję z boku i z dala od bazy, a gdy tylko zobaczysz wroga, wystrzelać go z karabinów maszynowych.
Zanim się z tym uporasz, drugi kontratak najprawdopodobniej zdąży się już rozpocząć. Bokiem bazy wróć więc do miejsca, w którym po raz pierwszy do niej wjechałeś. Zastaniesz tam wrogi czołg, który wypada oczywiście potraktować z bazooki. Po pozbyciu się żelastwa powtórz numer z objechaniem bazy w około przeciwnie do wskazówek zegara i wykończ wszystkich wrogów, jakich napotkasz, a następnie wjedź do środka.



Przygotuj się na ostatni atak - tym razem wrogowie także będą mieli bazooki. Po ich wykończeniu tą samą drogą przybędą Amerykanie, co oznaczać będzie koniec misji.

Kampania 3
Red Alert (Czerwony alarm)

Ekwipunek kampanijny
4 x SMG i 2100 naboi
2 x LMG i 1000 naboi
2 x Sniper Rifle i 240 naboi
25 x Grenades
3 x Time Bombs

Misja 1 - Hand in the Darkness (Ręka w ciemnościach)

Twoim zadaniem jest zdobycie wioski, zapobiegnięcie wysadzeniu kościoła oraz powstrzymanie wszystkich uciekających.

Ludzie i ekwipunek
Peter Dare - SMG z 400 nabojami
Allen 'Ape' McDonnald - LMG z 300 nabojami
Whinston 'Cigar' Chill - Sniper Rifle z 85 nabojami
John McGrabb - LMG z 300 nabojami

Wejdź swoimi ludźmi do rzeki i w pojedynkę przeprowadź ich tak, by znajdowali się dokładnie naprzeciw kościoła. Wybierz żołnierza z LMG i przejdź nim trochę wyżej w górę rzeki.
Gdy dotrzesz do namiotów wyczołgaj się z wody i skieruj się w górę kanionu - wejdź tak daleko, jak tylko się da, a następnie obróć się w kierunku namiotów znajdujących się po prawej stronie ścieżki. Jego zadaniem będzie zabicie wszystkich, którzy będą próbowali uciec.
Teraz pora na zajęcie się pozostałą trójką - zadanie to o tyle trudniejsze, że wymaga zgrania w czasie. Wybierz człowieka z SMG i gdy tylko patrolujący teren Grek znik-



nie pomiędzy budynkami, podczołgaj się do miejsca koło kościoła, z którego będziesz widział detonator. Następnie, przy pomocy mapy, wyjdź z rzeki pozostałą dwójką i połóż ich na ziemi.
Gdy rozpęta się piekło wejdź w skórę żołnierza z SMG i rozwal każdego, kto będzie się chciał zbliżyć do detonatora. W tym czasie twoi pozostali żołnierze powinni pozabijać wszystkich uciekających.
Po ustaniu strzelaniny pozostanie już tylko paru Greków pośrodku miasteczka, dwóch w pobliżu zapory na drugim końcu miasteczka oraz dwóch po drugiej stronie kościoła. Po pozbyciu się ich wejdź w skórę snajpera i zabij wroga przyczajonego za pierwszą z zapor.
Teraz wystarczy już tylko skorzystać z jeepa i pojechać na drugą stronę kanionu, by zabić ostatniego wroga, co zakończy misję.

Misja 2 - Lost Valley (Zaginiona dolina)

Musisz przedostać się jeepem na drugą stronę doliny.

Ludzie i ekwipunek
Peter Dare - SMG z 200 nabojami
Allen 'Ape' McDonnald - Sniper Rifle z 85 nabojami
Whinston 'Cigar' Chill - Sniper Rifle z 85 nabojami
John McGrabb - LMG z 200 rounds nabojami

Misja ta należy do prostszych, ale niestety dość czasochłonnych.
Posadź swoich dwóch ludzi nie będących snajperami w jeepie - jeden niech siądzie za kierownicą, a drugi przy karabinie.
Teraz wejdź w skórę jednego ze snajperów i ścieżką z prawej wejdź na wzgórze. Pora na małą zabawę. Połóż go na brzuchu i zacznij się czołgać. Od czasu do czasu użyj lunety, by posprawdzać okolicę, a następnie - z pozycji klęczącej - również dno kanionu. Jest to taktyka, której będziesz w trakcie tej misji używał praktycznie cały czas.
Na pierwsze większe zgrupowanie Niemców powinieneś się natknąć w pobliżu pierwszego mostu. Gdy pozbędziesz się ich wszystkich, przełącz się na drugiego ze snajperów. Przejdź przez most i rusz biegiem wzdłuż drugiej strony rzeki. Dotrzesz do kolejnej ścieżki, tym razem biegnącej po drugiej stronie kanionu. Taktyka, jaką należy w jego przypadku zastosować jest dokładnie taka sama, czyli czołganie się i czesanie okolicy przez lunetę.
Po pewnym czasie będziesz mógł skręcić w ścieżkę biegnącą w górę. Zrób to - dotrzesz do tunelu, w którego środku natkniesz się na Greka. Najlepszym sposobem na jego odprawę do innego świata jest rzucenie granatu do wejścia do tunelu - wybuch powinien go nieźle rozerwać. Po tym małym przerywniku przejdź przez tunel i połóż się z powrotem na ziemi. Przeczesz dokładnie kanion znajdujący się z tej strony, łącznie z jego dnem.
Powinno się ono aż roić od Greków. Gdy się już ich wszystkich pozbędziesz, sprowadź w to miejsce drugiego ze swoich snajperów.
Na dnie kanionu zauważyłeś pewnie wraże stanowiska ogniowe - gdy dotrzesz nad nie, będziesz się mógł pozbyć wrogów znajdujących się w ich środku. Zwróć także uwagę na znajdujące się na ziemi czarne placki - są to miny, których będziesz musiał unikać jadąc później jeepem.
Ponieważ nie ma już żadnych innych skrótów, więc dalszą część drogi będziesz już musiał pokonać w sposób bardziej konwencjonalny, wzajemnie się osłaniając. Twoim zadaniem jest wyczyszczenie całego kanionu.
Po następnym zakręcie dotrzesz do zniszczonego mostu. Większość Greków znajdujących się w jego pobliżu zebrała się po prawej stronie kanionu. By przebyć ten kawałek kanionu jeepem, będziesz musiał wysadzić wagon kolejowy blokujący drogę - przed dalszą jazdą upewnij się tylko, że nic się już nie pali, bo szkoda jepa.

Chwilę dalej skończy się ścieżka, którą do tej pory podążał snajper numer jeden. Przejdź nim na drugą stronę rzeki i poczekaj na jeepa.
Snajper numer dwa spotka się jeszcze z paroma ostatnimi Grekami zaludniającymi rowy po obydwu stronach drogi. Pozbądź się ich przy pomocy snajperki, a następnie wyczyść umocnienia znajdujące się na wzgórzu.
Po skończonej robocie wróć się i sprowadź jeepa, co powinno zakończyć misję.

Misja 3 - Fallen Gods (Upadli Bogowie)

Zabij wszystkich znajdujących się w ruinach i zejdź swoimi ludźmi na dół.

Ludzie i ekwipunek
Peter Dare - SMG z 200 nabojami i 4 granaty
Allen 'Ape' McDonnald - SMG z 200 nabojami
Whinston 'Cigar' Chill - Sniper Rifle z 85 nabojami
John McGrabb - LMG z 400 nabojami

Zignoruj briefing, bo rzeka to pewna śmierć - jest znacznie lepsze wyjście. Pójdź nią kawałeczek, a następnie zacznij wspinaczkę na wzgórze. Połóż wszystkich prócz snajpera na ziemi i skieruj twarzą w kierunku rzeki. Wejdź snajperem wyżej i zabij Greka, którego zobaczysz ponad murem. Strzał sprowadzi nowych wrogów, którzy będą się poruszali wzdłuż rzeki.
Gdy się ich pozbędziesz, rusz wzdłuż muru aż dotrzesz do miejsca ze schodami. Połóż swych ludzi na ziemi z twarzą skierowaną na te właśnie schody, a następnie puść krótką serię z LMG. Strzały spowodują, że pojawią się wraży wojacy zmierzający w kierunku twoich ludzi - będzie ich całkiem sporo, bo ruszą się wszyscy wolni. Kiedy nie będzie już nikogo nowego przełącz się na snajpera i poczołgaj się naprzód.
Po lewej stronie schodów natkniesz się na jednego wrażego żołnierza, dwaj następni stoją sobie wewnątrz wejścia. Kolejnego zobaczysz w ruinach, a dwóch dalszych będzie patrolowało stojący w oddali mur. Ale to nie koniec - jest jeszcze jeden po lewej stronie schodów - po drugiej stronie ruin.
Gdy z nim skończysz, wejdź swoimi ludźmi do ruin i wkrocz do świątyni. W jej rogach znajdziesz trzech ostatnich Greków: pierwszy w pobliżu lewego rogu przy wejściu, dwóch pozostałych w pobliżu rogów koło których przechodzisz, schodząc po schodach w dół - w ich przypadku najlepiej sprawdzają się granaty.
Misja kończy się, gdy wszyscy twoi ludzie znajdą się na schodach na końcu tunelu.

Misja 4 - Osprey Nest (Gniazdo rybołowa)

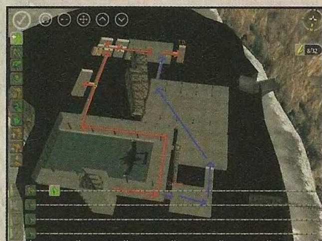
Zabij wszystkich wrogów w bazie i zniszcz znajdujący się tam samolot.

Ludzie i ekwipunek
Peter Dare - SMG z 300 nabojami i 4 granaty
Allen 'Ape' McDonnald - SMG z 300 nabojami i 4 granaty
Whinston 'Cigar' Chill - SMG z 300 nabojami, Sniper Rifle z 5 nabojami i 4 granaty
John McGrabb - SMG z 300 nabojami i 4 granaty

Na samym początku wybierz swojego snajpera i połóż się na brzuchu. Przy wejściu do jaskini popatrz w prawo, na moście powinieneś zobaczyć Greka, którego musisz się pozbyć, a gdy to zrobisz połóż wszystkich swoich ludzi na brzuchach.
Teraz wejdź w skórę gościa z SMG i przeczołgaj się na drugą stronę mostu. Mniej więcej po połowie drogi wyskoczy ci biegnący Grek - zabij go i poczekaj na następnego.
Gdy obydwaj będą już martwi przeprowadź wszystkich swych ludzi na drugą stronę mostu. Wewnątrz pokoju znajduje się czterech Greków, co niestety będzie w tej misji standardem, więc sposób czyszczenia pomieszczeń powinieneś opanować do perfekcji: najpierw do środka leci granat (rzut dolny), a następnie od środka wpada dwóch ludzi będących w pozycji na klęczkach.



Wejdź swymi ludźmi do następnego pomieszczenia.
W tym miejscu musisz ich rozdzielić na dwie oddzielne, dwuosobowe drużyny, które następnie będą oddzielnie czyściły mapę.
Pierwsza z nich rusza z tego pomieszczenia na wprost. W pierwszym pomieszczeniu natknie się na pojedynczego Niemca, następny czeka przy windach.
Druga grupa udaje się w lewo. W następnym pomieszczeniu znajduje się trzech Niemców, następny czai się na końcu długiego korytarza. W momencie gdy dotrzesz do jego połowy, zobaczysz kolejnego Niemca w przejściu po prawej. Po wejściu do pomieszczenia skieruj się w kierunku miejsca startu - wraży żołnierze będą zwróceni plecami w twoim kierunku.



Wróć z powrotem do drzwi, w których czekał na ciebie Niemiec. Otwórz je i wrzuć do środka granat. By uniknąć szkodliwych dla zdrowia odłamków musisz to zrobić z korytarza i natychmiast po rzucie odsunąć się od wejścia.
Wybuch zwróci uwagę dwóch Greków na górze schodów, więc przygotuj się na ich przywitanie. Teraz zbierz swoich ludzi przy schodach i zejdź na dół.
Czeka cię tu niezła walka, bez której nie masz nawet co o dojściu do doku marzyć - warto strzelić w poustawiane wokół samolotu paliwo, które wybuchając powinno zaoszczędzić ci konieczności osobistego zajęcia się znajdującymi się w ich pobliżu Grekami.
Po fajerwerkach czas na ponowne podzielenie swoich ludzi na dwie drużyny. Pierwszą z nich wysyłasz wzdłuż niebieskiej trasy zaznaczonej na mapie, czyszcząc ją ze wszystkich Niemców - przy okazji uważaj na Greka przyczajonego na dole windy.
Zadanie drugiej drużyny zaczyna się od przejścia na drugą stronę doku. Znajduje się tam rampa, po której można się dostać do samolotu - jest to miejsce, gdzie należy położyć bombę z zapalnikiem czasowym. Po jej ustawieniu udaj się w dół długiego korytarza - w każdym z pokoi, prócz pryszniców, znajdują się Niemcy.
Teraz obydwie twoje drużyny powinny się znajdować w długim pomieszczeniu ze stołami. Drzwi do ostatniego pokoju będą zamknięte, ale wystarczy podłożyć pod nimi bombę, a ustąpią. Poczekaj, aż znikną płomienie i zabij ostatniego wrażego żołnierza (jeśli jeszcze żyje), a misja zostanie wykonana.

Scott Barbary
Tłumaczenie: Pat-e-phone

producent: **Take 2 Interactive**
platforma: **PC/PSX**

Grand Theft Auto 2

Witam w solucji do GTA 2. Dołożyłem wszelkich starań, aby podczas gry nie spotkała Cię żadna niespodzianka, i abyś jak najbezpieczniej dobrnął do końca gry. Jeszcze jedno: niemożliwe było opisanie misji w tej kolejności, jaką przyjmie gracz. Więc umówmy się, że będziesz wykonywał zadania w takiej kolejności, jaką podałem, tak, żeby nie było później niedomówień. Wszystko jasne? No to do roboty!



Etap I

Kasa do uzbierania: 1.000.000.
Grupy przestępcze: Zaibatsu (czarni), Loonies (zieloni), Yakuza (niebiescy).
Służby bezpieczeństwa: policja, odziały SWAT.

Najpierw zajmiemy się gangiem Zaibatsu.

Wrogami dla Zaibatsu są Loonies. Pozabijaj tych drugich i zacznij wykonywać misje.

Najpierw jedź do dzielnicy Omnitron (zielony kursor). Odbierz tam jeden z dwóch telefonów.
Zlecenie nr 1: Cop Car Crush!
Jedź do dzielnicy Zarelli i z parkingu weź auto policyjne. Potem jedź na stację kolejową w dzielnicy Avalon. Zabierz stamtąd człowieka w czarnym wdzianku. Potem zawieź go pod prasę w północno-wschodnim Zarelli. Za wykonaną misję otrzymasz 20.000 dolarów.

Kolejne zlecenie odbierz tam, gdzie poprzednio.
Zlecenie nr 2: Wheller-Dealing!
Jedź do dzielnicy Zarelli i zabierz walizkę, zawierającą pewne środki odurzające. Teraz w trzy minuty musisz porozwozić towar do różnych osób. Pierwszą działkę zostaw dla człowieka w dzielnicy Omnitron. Drugi znajduje się we Flotsam. Trzeci jest w tej samej dzielnicy trochę na południe. Został Ci już tylko jeden w dzielnicy Avalon. Po tej misji dostaniesz 20.000 dolarów.

Jedź jeszcze do dzielnicy Zarelli (żółty kursor). Odbierz tam telefon.
Zlecenie nr 1: Yutes Must Die!
Jedź do dzielnicy Funabashi na spotkanie z członkiem Loonies. Nie jest zbyt rozmowny, więc użyj poważniejszych argumentów w postaci pięści. Pamiętaj, że szef kazał Ci go nie zabijać. Po wymianie informacji jedź do doków we Flotsam i zabierz czarny samochód. Jedź nim do Altamount i weź z garażu kolesia z Loonies. Potem jedź z nim pod wskazany adres. Gdy wysiądzie, zaczekaj na niego. Gdy wsiądzie, podrzuć go jeszcze pod prasę w dokach we Flotsam. Gdy samochód wybuchnie, dostaniesz 40.000 dolarów.

Odbierz drugą robótkę z Zarelli.
Zlecenie nr 2: Big Bank Job!
Po mieście jeździ ciężarówka z banku. Przejmij ją, a następnie jedź do Zarelli i zabierz stamtąd dwóch ludzi do ciężarówki. Potem udaj się do banku w dzielnicy Flotsam. Po przejechaniu bramy, zabierz walizkę z forsą. Oho, ktoś włączył alarm. Uciekaj z banku i przy okazji uważaj na dwóch policjantów przy bramie, bo gotowi są zepsuć Ci całą zabawę. Uciekaj do Zaibatsu HQ i zostaw tam ciężarówkę w garażu.
Jedź teraz do dzielnicy Omnitron na spotkanie z gościem o imieniu Rollo Tomashi.
Da Ci walizkę i dopiero wtedy możesz go wykończyć. Z walizką udaj się do dzielnicy Flotsam i pogadaj z pewnym policjantem. Gdy jego auto wybuchnie, udaj się jeszcze do dzielnicy Omnitron i odstaw tam swój obecnie posiadany samochód. Dostaniesz za tę misję 40.000 dolarów.

No i ostatnia misja w Zarelli.
Zlecenie nr 3: Lick Those Loonies!
Pojedź do dzielnicy Fruitbat. Zabierz z parkingu firmowe auto Loonies. Zaminuj je w warsztacie nieopodal. Odstaw go tam, skąd je zabrałeś. Gdy wybuchnie, radzę Ci być daleko. Zaraz potem jedź do dzielnicy Avalon i zabierz z parkingu czarną ciężarówkę. Weź do niej pasażerów z Zarelli. Jednak zanim odstawisz auto do Fruitbat, zamontuj sobie karabinek do auta (dziesięć magazynków kosztuje 25.000), bo na miejscu czeka Cię mała rozróba. Gdy zabijesz wszystich Loonies, dostaniesz 40.000 dolarów.

Jedź teraz do Zaibatsu HQ (czerwony kursor). Odbierz tam telefon.
Zlecenie nr 1: Armored Car Clash!
Musisz zniszczyć dwa jeżdżące po mieście samochody, nafaszerowane ładunkami wybuchowymi. Są tak opancerzone, że zwykła broń na nie nie działa. Najlepiej zdobądź ciężarówkę z banku, bo jest ona bardziej wytrzymała na uszkodzenia, a ty będziesz musiał taranować auto przeciwnika tak długo, aż wybuchnie. Aha, masz tylko sześć minut na pomyślne wykonanie misji. Jeśli zniszczysz oba samochody, dostaniesz 60.000 dolarów.

Tę robotę odbierz tam, gdzie przedtem, czyli w Zaibatsu HQ.
Zlecenie nr 2: Bank Van Theft!
Jedź pod wskazany adres. Przywłaszcz sobie ciężarówkę z banku, ale uważaj, bo nie tylko ty chcesz ją zdobyć. Gdy już będziesz w środku, przygotuj się to, że Yakuza podejmą pościg za Tobą. Jedź szybko, nie zatrzymując się do garażu w Omnitron. Potem jeszcze wykończ ścigających Cię Yakuza. Za całkowicie wykonaną misję dostaniesz 60.000 dolarów.

Kilka porad ogólnych:
- Pamiętaj, że możesz biegać tyłem. Bardzo przydatne do eliminowania grupek gliniarzy.
- Dobrze jest być posłusznym całkowicie jednej grupie. Wynikają później z tego rozmaite korzyści, jak na przykład ochrona przed policją.
- Porada dla weteranów pierwszej części gry. Tym razem nie liczcie na to, że wejdziecie pod jakiś samochód, a on się od razu zatrzyma. Jeśli jest rozpędzony, masz dużą szansę obejrzeć dokładnie asfalt. A zdarza się i tak, że umyślnie ktoś będzie w Ciebie celował.
- Radzę ci uważać na przypadkowych przechodniów. Bardzo często trafiają się złodzieje. Więc jeśli zobaczysz, że ktoś biegnie w Twoją stronę, po prostu go zabij!
- Pamiętaj, aby cały czas mieć najwyższy stopień zaufania dla jednego, wybranego przez siebie gangu.
- Jeśli nie uda Ci się wykonać za pierwszym razem jakiejś misji, to nie rwij włosów z głowy (to boli). Zazwyczaj możesz spróbować jeszcze raz.
- Gdy kradniesz samochody, bądź przygotowany na to, że właściciel nie będzie go tak łatwo chciał oddać.







Zakończyliśmy wszystkie zlecenia u Zaibatsu. Jeśli nadal nie masz wystarczająco forsy, wykonuj misje u Yakuza albo Loonies, dla których opis znajdziesz poniżej.

Teraz przyszła kolej na gang Yakuza.

Wrogami dla Yakuza są Zaibatsu. Zdobądź maksymalny stopień zaufania i wykonuj zlecenia.

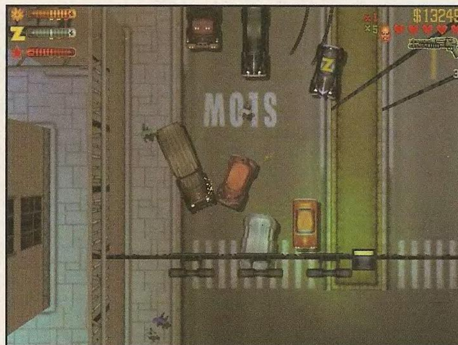
Dostań się do dzielnicy Shiroto (zielony kursor). Odbierz tam telefon.
Zlecenie nr1: Get Zitzaki!
Weź auto, zaparkowane koło warsztatu w Funabashi. Jedź nim po doktora Zitzaki. Użyj klaksonu, a gdy wejdzie do środka, udaj się z nim do J-Lab w Funabashi. Odstaw go do garażu, a dostaniesz 20.000.

Odbierz drugą robotę tam gdzie przedtem.
Zlecenie nr 2: Bank Robbery!
Odbierz samochód, zaparkowany przy wejściu. Jedź nim do banku w Flotsam. Wejdź do środka i zabij dwóch gliniarzy. Potem ktoś wsiądzie z Tobą do auta. Od szefa dostaniesz 5.000 dolarów na przemalowanie samochodu. Jedź do warsztatu. Następnie odstaw auto do garażu w Funabashi. Dostaniesz 20.000 dolarów.

Jedź teraz do dzielnicy Funabashi (żółty kursor). Odbierz tam jeden z dwóch telefonów.
Zlecenie nr 1: Get Gama Rei!
Na początek zdobądź karetkę. Potem jedź do dzielnicy Avalon, zabierz stamtąd kogoś o nazwisku Gama Rei. Zawieź go do garażu w Funabashi. Aha, byłbym zapomniał. Twojego pasażera chcą dopaść Loonies. Za tę misję dostaniesz 40.000 dolarów.

Odbierz kolejną robotę w Funabashi.
Zlecenie nr 2: Follow That Traitor!
Szef podejrzewa jednego ze swoich ludzi o zdradę. Zlecił Ci śledzenie domniemanego zdrajcy. Pójdź szybko pod wskazany adres i idź za nim tak, aby Cię nie zauważył. Gdy wejdzie do garażu, jedź szybko na spotkanie w Funabashi z człowiekiem o imieniu Refried Noodle. Jest mistrzem tortur, więc powie Ci, w jaki sposób można ukarać zdrajcę. Udaj się z nim do kryjówki zdrajcy. Zastaniesz go w towarzystwie dwóch kumpli, więc musisz ich też zabić. Gdy to zrobisz, dostaniesz 40.000 dolarów.

No i ostatnia misja w Funabashi.
Zlecenie nr 3: Happy Gas Smash!
Jedź na parking uniwersytetu. Zobaczysz tam samochód Loonies oraz czarną ciężarówkę. Daj im znak, że tu jesteś. Gdy wysiądą i ruszą na Ciebie, zabij ich czym prędzej. Następnie musisz zdobyć ciężarówkę z lodami. Zaminuj ją w warsztacie w Avalon i odstaw do Fruitbat. Uzbrój bombę i uciekaj jak najdalej, bo wybuch będzie naprawdę potężny. Nie zapominaj również, że jesteś na terenie należącym do Loonies, a zapewne w tym momencie bardzo Cię nie lubią. Za tę misję dostaniesz 40.000 dolarów.



Jedź teraz do dzielnicy Ukita (czerwony kursor) i odbierz tam robotę.
Zlecenie nr 1: Swat Van Swipe!
Musisz zdobyć ciężarówkę SWAT. Aby tego dokonać, musisz popełnić tyle przestępstw, aby policja nie dała sobie rady z Tobą i wezwała oddziały specjalne. Tylko uważaj, bo oni już nie będą chcieli Cię złapać, ale wyeliminować. No dobra, gdy już będziesz za kierownicą ciężarówki, odstaw ją do garażu w dzielnicy Ukita. Dostaniesz 60.000 dolarów.

Odbierz zlecenie z tego samego telefonu, co poprzednio.
Zlecenie nr 2: Stop The Tank!
Jeśli znasz choć trochę angielski, wiesz już, co jest celem tej misji. Zanim ruszysz na czołg, upewnij się, że posiadasz w swoim arsenale coś, co go ruszy, bo pistolety i karabiny do takich nie należą. Jedź teraz szybko na spotkanie z czołgiem. Wykończ potężnie uzbrojoną obstawę i przygotuj rakietnicę lub co tam masz.
Gdy zniszczysz czołg i ocalisz auto szefa, dostaniesz 40.000 dolarów.

Tym samym skończyliśmy służbę dla Yakuza. Możesz jeszcze przyłączyć się do Loonies.

Wrogami dla Loonies są Yakuza. Zdabądź maksimum zaufania i rozpocznij wykonywanie robót.

Jedź do dzielnicy Fruitbat (zielony kursor).
Zlecenie nr 1: Pizza Cake!
Jedź na uniwersytet i zabierz stamtąd walizkę. Postaw ją na ziemi i W NOGI! Już po wybuchu? Dogoń teraz gościa uciekającego czarną ciężarówką i zabij go. Za wykonaną misję dostaniesz 20.000 kawałków.

Odbierz drugą robótkę w Fruitbat.
Zlecenie nr 2: Radio Za-Za!
Aby później nie było gadania, że Cię nie ostrzegłem, wiedz, że wszyscy sobie ubzdurali, by Cię zabić. Wszystko to za sprawą Zaibatsu i ich muzyki puszczanej przez radia w całym mieście. Kopnij się do dzielnicy Zarelli pod wskazany adres. Wejdź do budynku i weź walizkę z ładunkami wybuchowymi stojącą na schodach, ale uważaj. Jakiś głupek zaczął rzucać koktailami Mołotowa. Przebiegnij kawałek dalej i zeskocz z platformy. Podłóż materiały wybuchowe pod generator i uciekaj. Gdy wybuchnie, (prawie) wszystko wróci do normy, a ty dostaniesz 20.000 dolarów.

Kawałek dalej, też we Fruitbat, tyle że w części zachodniej (żółty kursor) odbierz kolejne zlecenie.
Zlecenie nr 1: Who's Mad?
Jedź do Altamount po kamizelkę kuloodporną. Wyjedź na ulicę. Wkrótce przyjedzie samochód Zaibatsu, a w nim Twoja ofiara. Wykończ faceta i przejdź kawałek w dół. Będzie tam drugi uzbrojony w karabin koleś, którego również musisz pokonać. Za wykonaną misję dostaniesz 40.000 dolców.

Tam, gdzie poprzednio, odbierz robótkę.
Zlecenie nr 2: Dimentia To Go!
Udaj się pod wskazany adres na spotkanie z pewnym człowiekiem. Potem skieruj się do Altamount, wjedź pomiędzy budynki i zgarnij zgromadzony tam arsenał. Zaraz potem jedź do Flotsam i odbierz kogoś z przystani. Jedź następnie do Flotsam. Podchodź w każde miejsce, gdzie zostajesz nakierowany. Potem przejdź przez schody i zatłucz strażnika. Rzuć koktailem Mołotowa w maszynę stojącą na górze. Teraz wsiądź do limuzyny i odstaw ją do garażu we Sunnyside. Za tę misję dostaniesz 40.000 dolarów.

No i ostatnie zadanie.
Zlecenie nr 3: Destroy J-Lab!
Jedź na uniwersytet i zabierz trochę materiałów wybuchowych. Jedź do J-Lab w Funabashi. Pozabijaj wszystkich strażników, aby nie utrudniali Ci życia. Z tyłu budynku są schody, którymi dostaniesz się na dach. Zostaw tam materiały wybuchowe i szybko wbiegnij na schody. Dostaniesz 40.000 dolarów.

Jedź do dzielnicy Sunny Side (czerwony kursor). Odbierz tam telefon.
Zlecenie nr 1: Taxi Drivers Must Die!
Szef kazał ci znaleźć trzy jeżdżące po mieście taksówki. Jedź po pierwszą. Gdy wsiądziesz do auta, zabij kierowcę taksówki. Potem odstaw samochód do doków w Flotsam. Teraz kolej na drugą taksówkę. Zrób dokładnie to, co poprzednio i odstaw ją tam gdzie przedtem. W przypadku trzeciej taksówki będziesz musiał wykończyć paru klientów. Potem odstaw ją tam, gdzie zwykle, a dostaniesz 60.000 dolców.

Następne zlecenie odbierz tam gdzie poprzednio.
Zlecenie nr 2: Gang War A-Go-Go!
Zacznij od kradzieży samochodu należącego do Zaibatsu. Potem jedź nim do Funabashi. Urządź sobie teraz polowanie na trzech uciekających Yakuza. Już skończyłeś? Dobra, weź samochód Yakuza i jedź do dzielnicy Omnitron. Tam zabij trzech wyznaczonych Zaibatsu, a dostaniesz 60.000 dolców.

No i zakończyliśmy etap pierwszy!



Etap II

Kasa do uzbierania: 3.000.000 dolarów.
Grupy przestępcze: Zaibatsu (czarni), The Redneck (niebiescy), SRS Scientists (żółci).
Służby bezpieczeństwa: policja, odziały SWAT, służby specjalne.

Od razu rozróba! Zabij biegnącego Rednecka, a dostaniesz w nagrodę strzelbę.

Najpierw Zaibatsu.
Wrogami Zaibatsu są The Redneck. Podobnie jak poprzednio, zdobądź maksymalny stopień zaufania i jedź do siedziby Zaibatsu.

Siedziba Zaibatsu to The Village. Jedź na południe (zielony kursor). Odbierz pierwszy telefon.
Zlecenie nr 1: Science Fiction!
Jedź na teren należący do The Redneck. Zabierz Pickupa, ale uważaj na rozstawione wokół niego straże. Jedź zdobytym samochodem do dzielnicy opanowanej przez SRS Scientists. Przed bramą rozwal generator z czegoś, co wybucha. Wjedź do środka i ustaw samochód przed wejściem. Uzbrój ładunki wybuchowe i uciekaj jak najdalej, bo ten wybuch będzie potężny. Za tę misję dostaniesz 30.000 dolarów.

Odbierz to zlecenie tam, gdzie poprzednio.
Zlecenie nr 2: Fire Truck Fun!
Na początek zdobądź auto policyjne. Przebierz się za policjanta. Teraz zatrzymaj ciężarówkę należącą do SRS Scientists. Przejmij ich pojazd i odstaw go do garażu w The Village. Następnie zdobądź samochód straży pożarnej. Jedź nim do The Village i zabierz stamtąd człowieka, który zamontuje Ci w samochodzie najprawdziwszy MIOTACZ OGNIA! Jedź tym samochodem do dzielnicy należącej do The Redneck i rozpocznij zabawę... tfu! rzeźnię! Gdy wykonasz misję, dostaniesz 70.000 dolarów.

Jedź znowu do siedziby Zaibatsu w kierunku na zachód (żółty kursor). Odbierz pierwszy telefon.
Zlecenie nr 1: Operation Z!
Musisz zdobyć cztery wyznaczone przez szefa samochody, należące do The Redneck. Pierwszy jest w dzielnicy Tabasco. Ma liczną obstawę, ale jeśli poradziłeś sobie z poprzednimi misjami, to nie sprawi Ci ona kłopotów. Pierwszy samochód odstaw do garażu w The Village (siedziba Zaibatsu). Następny samochód jeżdżący po mieście jak głupi, zawiera pewną substancję, na której zależy Twojemu szefowi. Zatrzymaj samochód i odstaw tam, gdzie poprzednio. Następna bryka to czerwona limuzyna. Znajdziesz ją w bazie The Redneck. Tyle tylko, że jest za bramą, której nie da się otworzyć. Musisz skorzystać ze skoczni, która znajduje się koło ogrodzenia. Zabierz czerwoną liuzynę, w której jak się okazuje, jeździł sam Elvis. Aby opuścić bazę The Redneck, musisz wyjechać z niej tak samo, jak wjechałeś. Poszukaj skoczni i odstaw limuzynę do garażu. Czwarty samochód to auto policyjne. Zdobądź ciężarówkę, abyś mógł doczepić przyczepę. Gdy już ją znajdziesz, jedź do bazy policji. Pech chciał, że ta dzielnica należy do SRS Scientists, więc musisz bardzo uważać, jeśli się nie lubicie. Doczep przyczepę z autem policynym i jedź do The Village. Odczep auto policyjne od przyczepy (możesz to zrobić pod wskazanym adresem). Wsiądź do samochodu policyjnego i odstaw go do garażu. Dostaniesz 50.000 dolarów.



Odbierz następną robotę tam, gdzie poprzednio.
Zlecenie nr 2: Law Enforcement Larceny!
Zacznij od przejęcia ciężarówki SWAT. Gdy już będziesz za kierownicą, odstaw wóz do tego samego garażu, gdzie dostarczałeś pojazdy w poprzedniej misji. Potem zdobądź samochód oddziałów specjalnych (szef jest chyba kolekcjonerem, jeśli chodzi o te rzeczy). Wprowadź samochód do garażu, a dostaniesz kolejne, uczciwie zarobione 50.000 dolarów.

Odbierz trzecie zlecenie.
Zlecenie nr 3: Valdez Alert!
Jedź do dzielnicy Stromberg i wejdź do budynku należącego do SRS Scientists. Aby się tam dostać, musisz zdobyć jakiekolwiek szybkie auto, rozwinąć maksymalną prędkość i dostać się na nieczynne tory kolejowe, wykorzystując znajdujące się obok nich rampy. Stamtąd możesz przedostać się do budynku. Musisz teraz uważać na strażników, bo oni zrobią wszystko, aby Cię wykończyć. Wykorzystując rakietnicę, rozwal dwa generatory fuzyjne. Do obu dostaniesz się bez nadmiernego kombinowania. Pamiętaj, aby w drodze do każdego generatora zabrać w odpowiednim miejscu kombinezon ochronny. Gdy zniszczysz obydwa, pozostaje Ci już tylko wyjść na zewnątrz. Twój szef zapewne uznał, że ta misja to nic trudnego dla Ciebie i daje Ci jedynie 50.000 dolarów.

Jedź w kierunku północno-wschodnim (za czerwonym kursorem). Odbierz tam robotę.
Zlecenie nr 1: Murder In The Mall!
Dostajesz do pomocy kilku ludzi. Możesz ukraść jakąś limuzynę, bo do niej wejdą wszyscy. Potem jedź do dzielnicy Xanadu i wstąp na pocztę. Wysiądź z pomocnikami i rozpocznij jatkę! Musisz zabić stu ludzi. Ta misja jest bardzo trudna, więc nie przejmuj się, jeśli jej za pierwszym razem nie ukończysz. No, ale załóżmy, że Ci się udało. Dostajesz za tę misję 70.000 dolarów.





Następny telefon odbierz tam, gdzie poprzednio.
Zlecenie nr 2: Distraction Action!
Jedź do wypożyczalni video w dzielnicy Morton. Ktoś zostawił tam dla Ciebie koktail Mołotowa. Wyjdź teraz na dach wypożyczalni. Wejdź na teren bazy policji. Musisz zniszczyć generator. Gdy wybuchnie, otworzy się przed Tobą brama wejściowa. Przechodź teraz tak mostkami, abyś dał radę dorzucić do niego koktailem Mołotowa. Gdy otworzysz bramę, uruchomi się alarm. Zejdź z dachu i wejdź do bazy. Uważaj na gliniarzy, bo tym razem zrobią wszystko, aby Cię zabić. Ukradnij ciężarówkę z samochodem na przyczepie. Teraz musisz opuścić bazę i nie dać się złapać policjantom w ciągu najbliższej minuty. Po upływie tego czasu dostaniesz 70.000 dolarów. Tym samym zakończysz służbę dla Zaibatsu.

Przejdźmy do gangu SRS Scientists. Ich wrogami są Zaibatsu. Co za tym idzie już chyba wiesz? Udaj się do ich siedziby.

Najpierw jedź do dzielnicy Stromberg (zielony kursor). Odbierz tam telefon.
Zlecenie nr 1: Sink Or Swim!
Rozpocznij misję od przejęcia taksówki. Udaj się nią do dzielnicy Arbo i spod wieży zegarowej zabierz jednego Zaibatsu. Po drugiego jedź na parking do dzielnicy Morton. Trzeci znajduje się na parkingu, również w dzielnicy Morton. Po ostatniego musisz jechać do dzielnicy Belmont. Teraz zawieź czwóreczkę do południowo-wschodnich doków i napawaj się jękami pokonanych. No, a oprócz tego dostaniesz 30.000 dolarów.



Odbierz następny telefon.
Zlecenie nr2: Fake Truce!
Ukradnij zaparkowany nieopodal czerwony autobus. Jedź nim do siedziby The Redneck. Zgarnij do środka dwie grupki Rednecków. Jedź teraz do The Village i tam też zabierz dwie grupki Zaibatsu. Zawieź ich teraz do siedziby SRS Scientists i zostaw ich na pastwę Twoich nowych kolegów. Zresztą możesz pomóc im zdetonować autobus... Kiedy wybuchnie, dostaniesz 30.000 dolarów.



Odbierz teraz telefony, ustawione obok siedziby gangu (żółty kursor).
Zlecenie nr 1: Labrait's Plan!
Zostanie Ci przydzielonych kilku ludzi. Udaj się z nimi wszystkimi do The Village. Musisz teraz uszczuplić armię Zaibatsu o 47 dusz. Gdy Ci się to uda, dostaniesz 50.000 dolarów.



Jedź tam, gdzie poprzednio i odbierz telefon.
Zlecenie nr 2: Redneck Attack!
Jedź pod wskazany adres. Ujrzysz tam trzy generatory. Obstawione są przez grupki SRS Scientists. Jednak nie zatrzymają oni nadciągających The Redneck. Musisz osłaniać generatory przez najbliższe dwie minuty. Bardzo pomocne jest szybkie ustawienie barykad z samochodów wokół generatorów. Gdy wykonasz pomyślnie zadanie, dostaniesz 50.000 dolarów.

Odbierz trzeci telefon.
Zlecenie nr 3: Gran'pa We Love You!
Jedź do bazy The Redneck. Na wyznaczonym parkingu znajdują się trzy auta. Weź którekolwiek. Musisz zabić trzech ludzi z Loonies (sic!) w trzy minuty. Potem wróć na parking i zabierz pickupa. Ktoś na Ciebie już czeka, wpuść go do samochodu. Musisz z nim pojechać jeszcze do garażu w dzielnicy Stromberg - teren SRS Scientists. Zapomniałbym Ci jeszcze powiedzieć, że ściga Cię ktoś, komu zależy, abyś nie dojechał na miejsce. Za pomyślnie wykonane zadanie dostaniesz 50.000 dolarów.

Odbierz telefon w bazie SRS Scientists (czerwony kursor).
Zlecenie nr 1: Taxi Traitor Test!
Wyjdź schodami, znajdującymi się we wschodniej części bazy. Weź urządzenie sterujące. Wyjdź na górę i zacznij sterować taksówką. Musisz wykonać pięć okrążeń, jadąc w kierunku odwrotnym do ruchu wskazówek zegara, a masz na to niecałe dwie minuty. Gdy Ci się uda, przejmiesz drugie auto; tym razem wykonasz prawdziwą robotę. Jedź nim do dzielicy Morton i odbierz człowieka spod pizzeri. Teraz tylko go zniszcz razem z samochodem. Pamiętaj, że Ciebie nie ma w środku, więc możesz zrobić, co Ci się spodoba (ja go wrzuciłem pod pociąg). Drugą taksówką jedź do dzielnicy Tabasco i podobnie jak poprzednio, zabij czekającego na Ciebie klienta. Trzecią taksówką jedź po człowieka w dzielnicy Cayman. Już Ci chyba nie muszę przypominać, co masz zrobić? Za tę misję dostaniesz 70.000 dolarów.

Odbierz telefon tam, gdzie poprzednio.
Zlecenie nr 2: Water Garry On!
Zostają Ci przydzieleni czterej pomocnicy. Jedź z nimi do The Village. Dostań się pod wskazany adres. Musisz teraz zniszczyć cztery turbiny. Możesz spróbować rzucić w nie koktailami Mołotowa przez płot, jeśli nie chce Ci się iść dookoła. Teraz musisz jeszcze zniszczyć generator. Aby się do niego dostać, musisz wrócić kawałek, wyjść po schodkach, następnie przejść przez mały mostek i zejść schodami do generatora. Gdy go wysadzisz w powietrze, uciekaj, bo strażnicy już idą Cię wykończyć. Wyjdź na mostek. Tak dostajesz 70.000 dolarów i kończysz służbę do SRS Scientists!

Został nam jeszcze tylko gang The Redneck.

Wrogrami The Redneck są SRS Scientists.

Jedź teraz do bazy The Redneck (zielony kursor).
Zlecenie nr 1: Blow Job!
Niedaleko Ciebie ktoś zostawił samochód, nafaszerowany ładunkami wybuchowymi. Zabierz je i odstaw pod wskazany adres. Pozostało Ci tylko uzbroić bombę i uciekać. Po wybuchu zabierz drugi taki sam samochód, jedź nim do dzielnicy Redemption i zostaw z uzbrojonym ładunkiem pod bramą. Dostaniesz 30.000 dolarów.

Odbierz drugi telefon
Zlecenie nr 2: Double-Cross Crush!
Zdobądź samochód Zaibatsu. Jedź nim do dzielnicy należącej do SRS Scientists. Musisz teraz wykończyć 50 ludzi, należących do tego gangu. Gdy już zaliczysz tę część misji, zdobądź auto SRS Scientists. Pojedź do dzielnicy należącej do Zaibatsu i powtórz to, co u SRS Scientists. Za tę misję dostaniesz 30.000 dolarów.

Jedź w kierunku wskazywanym przez żółty kursor i odbierz telefon.
Zlecenie nr 1: Benson Burner!
Na początku przejmij jeżdżący po mieście biały samochód. Każ zaminować go w garażu w dzielnicy Xenoton. Podstaw go pod dźwig w bazie The Redneck. Następnie zdobądź ciężarówkę. Podczep do niej przyczepę i jedź, tam gdzie zostawiłeś zaminowane auto. Gdy będziesz je miał na przyczepie, jedź do dzielnicy Dominatrix. Podstaw auto pod dźwig na parkingu policyjnym. Następnie wydostań się z parkingu. Wykonałeś misję, dostajesz 50.000 dolarów.

Odbierz drugi telefon.
Zlecenie nr 2: Tanks-Diving!
Jedź do bazy wojskowej. Przy wejściu zniszcz generator. Wejdź na teren bazy wojskowej. Uważaj na żołnierzy, bo będą chronić czołg, który ty musisz przejąć. Teraz po opuszczeniu bazy będą Cię ścigać oddziały wojska, a z nimi raczej nie zadzieraj. Barykady z czołgów nie obstawiają chodników - wykorzystaj to! Dotrzyj do bazy The Redneck. Odstaw czołg do garażu. Dostaniesz 50.000 dolarów.

Odbierz trzeci telefon.
Zlecenie nr 3: Greates Hits!
Wyjedź na ulicę koło warsztatu. Zostaną Ci przydzieleni pomocnicy. Rozpocznij eksterminację Zaibatsu. Po prostu stań na ulicy i oczekuj na kolejne ataki. Teraz jedź na parking w dzielnicy Morton obok stacji kolejowej. Zabij czterech Zaibatsu i zniszcz limuzynę. Problem w tym, że ma ona pancerną obudowę, więc pociski nie zrobią na niej wrażenia. Możesz ją poczęstować np. koktailem Mołotowa lub rakietnicą, ale uważam, że bardziej efektowne jest wepchnięcie samochodu z kierowcą pod pociąg. Nieważne jak to zrobisz, ale dostaniesz 50.000 dolarów, jeśli Ci się uda.

Jedź teraz w kierunku pokazywanym przez kursor czerwony.
Zlecenie nr 1: Gang Car Bang!
Jedź z przydzielonymi Ci ludźmi do dzielnicy, opanowanej przez SRS Scientists. Musisz teraz zniszczyć pięć samochodów, należących do tego gangu. Następnie udaj się do dzielnicy Zaibatsu i zrób to samo, tyle że z autami Zaibatsu. Dostaniesz 70.000 dolarów.



Odbierz zlecenie z tego telefonu co poprzednio.
Zlecenie nr 2: Penal Ties!
Jedź do dzielnicy Dominatrix. Zabierz samochód, zaparkowany przed barem ze... sam sobie dośpiewaj, z czym. Nie przejmuj się efektem Twojej pracy, bo było to zaplanowane. Jesteś w więzieniu. Znajdź człowieka, który powie Ci, co masz dalej robić. Idź do budynku, gdzie dostaniesz policyjne ubranko i karabin. Zabij teraz ośmiu gliniarzy, a to wbrew pozorom nie jest łatwe. Załóżmy, że Ci się udało. Znajdź teraz schodki, którymi dostaniesz się na górne poziomy więzienia. Wysadź tam dwa generatory. Po ich zniszczeniu wyjdź poza teren więzienia. Udaj się teraz do bazy The Redneck. Wskocz (dosłownie) do siedziby Elvisa i wejdź do garażu. Dostaniesz 70.000 dolarów.

Tak zakończyliśmy misję drugą!

Etap III

Kasa do uzbierania: 5.000.000 dolarów.
Grupy przestępcze: Zaibatsu (czarni), Russian Mafia (czerwoni), Krishna (pomarańczowi).
Służby bezpieczeństwa: policja, odziały SWAT, służby specjalne, wojsko.

Najpierw zajmiemy się gangiem Zaibatsu.

Wrogami Zaibatsu są Krishana.

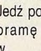
Jedź najpierw do dzielnicy Chemists (zielony kursor).
Zlecenie nr 1: Grand Theft Auto!
Udaj się do dzielnicy Tabernacle i wjedź na teren należący do Krishna. Weź stamtąd samochód, jednocześnie unikając strażników. Odstaw samochód do garażu w dzielnicy Escobar. Następny samochód, to krążące po mieście auto, należące do Russian Mafia. Odstaw je do tego samego garażu i jedź do dzielnicy Mad Island. Po samochód musisz jechać aż do doków. Jedź pod wskazany adres. Następnie idąc po schodkach do góry, dojdziesz na wysepkę, z której zabierzesz trzeci samochód. Używając skoczni, opuść wysepkę i odstaw go tam, gdzie zwykle. Ostatni samochód to wóz policyjny. Zdobądź ciężarówkę i jedź nią do dzielnicy Tedium, doczep przyczepę z wozem policyjnym. Musisz teraz jeszcze go zdjąć z przyczepy. Zrobi to za Ciebie dźwig w dzielnicy Escobar. Odstaw samochód policyjny i zabierz 40.000 dolarów.

Odbierz drugi telefon w dzielnicy Chemists.
Zlecenie nr 2: It Was An Accident!
Jedź do dzielnicy Narayana. Wjedź na plac. Przebiegnij po taśmie produkcyjnej i zeskocz na dół. Zabierz walizkę. W podobny sposób opuść plac. Jedź z walizką do dzielnicy Lubyanka. Daj ją pewnemu Ruskiemu. Gdy w końcu kopnie w kalendarz, zdobądź samochód przypominający Hot-Doga. Jedź nim do dzielnicy Sennora i zaproś do środka człowieka z parkingu. Gdy zatruje hot-dogi i wysiądzie, jedź do dzielnicy Maharishi. Weź pasażera, który na Ciebie już czeka, a gdy wysiądzie, po prostu zaczekaj na skutek konsumpcji nieświeżej żywności. Zwróć uwagę na kolor faceta, gdy w końcu się przekręci.
Teraz jedź do dzielnicy Bayano. Wyjdź na dach i pogadaj z człowiekiem palącym peta. Teraz będziesz zdalnie sterował limuzyną. Jedź do dzielnicy Pravda. Na miejscu zobaczyszz wsiadających do samochodów członków Russian Mafia. Jedź z nimi do dzielnicy Maharishi. Uważaj na samochód kierowany przez Rosjan. Jeżdżą jak szaleńcy, co może Cię wpędzić w niemałe tarapaty. Podjedź do czekających Krishna. Zaczekaj, aż zniszczą samochód Russian Mafia. Gdy to zrobią, zdetonuj limuzynę. Dostaniesz 40.000 dolarów.

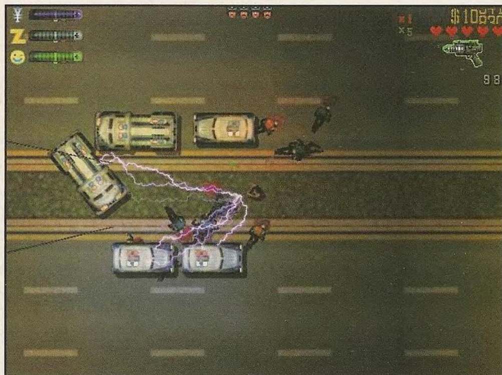
Po następne misje jedź do dzielnicy Sennora; zaparkuj w House Of Guns (żółty kursor) i odbierz telefon.
Zlecenie nr 1: Payback!
Jedź pod wskazany adres do dzielnicy Krimea na spotkanie z kilkoma członkami Russian Mafia. Zdobądź samochód należący do tegoż gangu i wróć do nich. Gdy dobijecie targu, jedź na stację kolejową w dzielnicy Bayano. Pogadaj z Zaibatsu. Wróć do dzielnicy Krimea i pogadaj z Russian Mafia.Powiedzą Ci coś, co bardzo wnerwi Zaibatsu. Zabij ich teraz wszystkich! Ufff... Po tej aferze Ruscy mogą Cię trochę znielubić. Gdy sie pozbierasz, udaj się do dzielnicy Sennora i pogadaj z Zaibatu stojącymi na schodach. Gdy się rozejdą, idź za tym z nich, który jest zaznaczony. Zostawi Ci walizkę z forsą. Zabierz ją i jedź do dzielnicy Pravda. Musisz wjechać przez bramę, ale cały dowcip polega na tym, że brama jest zamknięta. Wejdź na konstrukcję znajdującą się nieopodal. Idź na sam koniec dachu. Stamtąd rzuć jak najdalej koktailem Mołotowa tak, aby trafić w generator. Gdy brama się otworzy, zabierz szybko ciężarówkę i odstaw ją do garażu w dzielnicy Bayano. Nie zapomnij zabrać swojego honorarium - 40.000 dolarów.

Odbierz drugi telefon.
Zlecenie nr 2: Gang War!
Wykonywanie tej misji zacznij od kradzieży samochodu, należącego do Russian Mafia. Następnie jedź na tereny należące do Krishna. Musisz zabić 50 członków tego gangu. Potem zdobądź autobus Krishna i podobnie jak poprzednio zabij 50 członków Russian Mafia. Za tę misję dostaniesz 60.000 dolarów.

Odbierz trzeci telefon w House Of Gun.
Zlecenie nr 3: Lock-Out!
Jedź pod bramę w



dzielnicy Tedium. Jest zamknięta. Zjedz kawałek na południe i spróbuj przy drugiej bramie. Niestety!... Mając na oku rzucającego koktailami Mołotowa wariata, wyjedź spod bramy i udaj się do dzielnicy Sennora. Pogadaj z człowiekiem czekającym na Ciebie. Jedź z nim pod drugą bramę w dzielnicy Tedium. Wysiądź z auta, a facet otworzy wejście. Wjedź do środka i jedź powoli za facetem. Gdy zabierze się za otwieranie drugiej bramy, zginie. Zdobądź teraz samochód Russian Mafia. Następnie wróć pod zamkniętą bramę. Musisz teraz wykonać skok nad wodą. Aby to Ci się udało, musisz wziąć maksymalny rozpęd. Gdy będziesz już po drugiej stronie, wsiądź do ciężarówki i opuść tę bazę. Tyle że brama dalej jest zamknięta. Wyjdź poza teren bazy drewnianymi schodkami i wydostań się na pobliski dach. Potem przejdź tam, gdzie ktoś rzucał koktailami. Zabij go i zabierz koktaile. Jednak to nie wystarczy. Pobiegnij dalej i wdrap się po drugich schodkach, zabijając jeszcze jednego człowieka. Pozbieraj wszystkie koktaile i z najwyższego punktu budynku zniszcz dwa generatory. Potem zabierz ciężarówkę i odstaw ją do garażu w dzielnicy Bayano. Dostaniesz 60.000 dolarów.



Udaj się do dzielnicy Escobar i wjedź do Power Core (czerwony kursor).
Zlecenie nr 1: I'd Like A Tank Please, Bob!
Na początek zdobądź ciężarówę SWAT. Odstaw ją do garażu w dzielnicy Escobar. Teraz zdobądź samochód oddziałów specjalnych. Zaholuj go do tego samego garażu. Teraz przyszła kolej na ... czołg. Aby zdobyć ten pojazd, musisz się trochę podrażnić z wojskiem, co wbrew pozorom nie jest trudne. Odstaw go tam, gdzie poprzednie dwa pojazdy, a za fatygę dostaniesz 80.000 dolarów.

Odbierz drugie zlecenie w Power Core.
Zlecenie nr 2: Army Base Alert!
Dostań się do dzielnicy Narayana, wjedź na teren bazy wojskowej. Wysadź w powietrze czołgi strzelające do Ciebie i zabierz wyznaczony czołg do tego samego garażu, gdzie odstawiałeś pojazdy w misji poprzedniej (dzielnica Escobar). Gdy wykonasz misję, dostaniesz 80.000 dolarów.

I tak zakończyliśmy ostatnią w grze kampanię dla Zaibatsu.

Teraz przyszła kolej na Russian Mafia.
Ich największymi wrogami są Zaibatsu. Zdobądź wystarczająco wysoki stopień ich zaufania i wykonuj misję.

Najpierw jedź do dzielnicy Krimea (zielony kursor).
Zlecenie nr 1: Hot-Dog Homicide!
Najpierw zdobądź autobus miejski. Najlepiej to zrobisz, jeśli zaczekasz na niego na dowolnym przystanku. Gdy już będziesz w środku, pokręć się nim trochę po mieście i zatrzymaj się na przystanku. Zaczekaj, aż autobus będzie pełny (szef Cię poinformuje). Pełny autobus odstaw do przetwórni mięsnej w dzielnicy Lubyanka. Teraz WEJDŹ• na dach fabryki i czekaj w ustalonym miejscu. Popatrz sobie w dół ... Teraz zabierz podstawioną ciężarówkę z hot-dogami. Odstaw ją do garażu w dzielnicy Tedium. Smacznego! Aha, twoje honorarium wynosi 40.000 dolarów.

Odbierz drugi telefon w dzielnicy Krimea.
Zlecenie nr 2: Mmm, Russian Sailors!
Jedź do dzielnicy Tedium i zabierz zaparkowany samochód gangu Zaibatsu. Teraz jedź do dzielnicy Bayano i zabierz

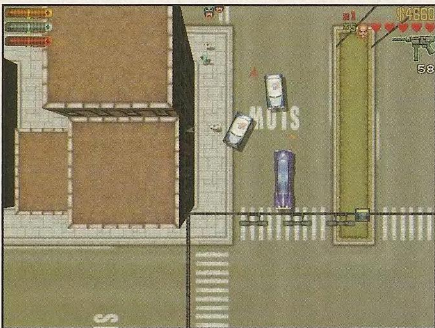


do samochodu czekającego na Ciebie człowieka. Drugiego zabierzesz spod szpitala w tej samej dzielnicy. Po trzeciego musisz jechać do Power Core w dzielnicy Escobar. Ostatni z nich znajduje się w dzielnicy Sennora. Teraz całą czwórkę odwieź do doków w dzielnicy Lubyanka. Podstaw ich pod dźwig i opuść tę dzielnicę. Dostaniesz 40.000 dolarów.

Udaj się do dzielnicy Pravda i wjedź do Brown-Eye Sewage Plant (żółty kursor).
Zlecenie nr 1: Officer Down!
Masz od tej chwili pięć minut na zniszczenie dwu samochodów policyjnych. Po wykonaniu tej części zadania, zniszcz ciężarówkę SWAT. Uff ... Teraz jeszcze tylko dwa samochody oddziałów specjalnych. Jeśli wykonałeś to zadanie w ciągu pięciu minut, dostaniesz 60.000 dolarów.

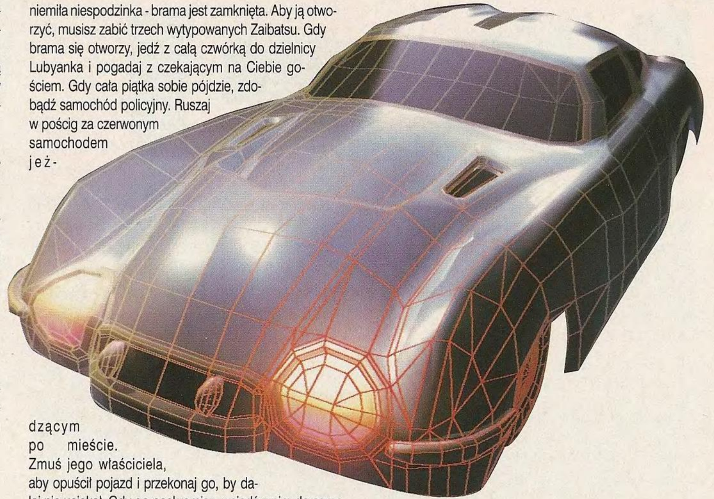
Odbierz drugie zlecenie.
Zlecenie nr 2: Tanks A Lot!
Po mieście jeżdżą trzy czołgi. Masz je zniszczyć, tyle tylko, że aby tego dokonać, potrzebujesz trochę potężniejszego arsenału. Gdy już go zdobędziesz, zniszcz wszystkie trzy czołgi, których położenia masz zaznaczone. Za ich zniszczenie dostaniesz 60.000 dolarów.

Odbierz jeszcze trzeci telefon.
Zlecenie nr 3: Karma Assassins!
Zejdź po schodkach i skieruj się w kierunku wschodnim. Wyjdź z bazy i stań na czatach. Musisz zabić ośmiu członków gangu Krishna, którzy będą nadjeżdżać autobusami z różnych stron. Gdy wykonasz tę część zadania, jedź do dzielnicy Tabernacle i zniszcz autobus. Ale żeby tak łatwo Ci nie poszło, wiedz, że pojazd jest silnie opancerzony. Zwykła broń nawet go nie zadraśnie. Możesz go zniszczyć za pomocą zaminowanego auta lub czołgu. Polecam to pierwsze, ale wybór należy do Ciebie. Gdy wykonasz zadanie, dostaniesz 80.000 dolarów.



Jedź do Russian HQ (czerwony kursor).
Zlecenie nr 1: Vedic Massacre!
Jedź do Azeri Heights. Wjedź na małe osiedle mieszkaniowe i weź do samochodu czterech ludzi czekających na Ciebie. Jedź z nimi do dzielnicy i wjedź do Vedic Temple. Zacznij strzelać do uzbrojonych członków Krishna. Po chwili włączy się zegar. Od teraz musisz utrzymać się na nogach jakieś dwie minuty, co wbrew pozorom wcale nie jest łatwe. Załóżmy jednak, że Ci się uda. Dostaniesz 80.000 dolarów.

Odbierz ostatnie zlecenie w Russian HQ.
Zlecenie nr 2: Super Grass Rescue!
Jedź do Power Core w dzielnicy Escobar i spróbuj otworzyć drzwi do garażu. Gdy próby zakończą się niepowodzeniem, odszukaj i zniszcz cztery generatory. Będziesz to mógł robić z określonych punktów, które znajdują się przy każdym generatorze. Gdy zniszczysz wszystkie cztery, otworzą się drzwi do garażu, a twoi kumple będą wolni. Podejdź do nich i eskortuj ich cały czas, ponieważ Zaibatsu zrobią wszystko, by ich zabić. Przy wyjściu czeka Cię niemiła niespodzinka - brama jest zamknięta. Aby ją otworzyć, musisz zabić trzech wytypowanych Zaibatsu. Gdy brama się otworzy, jedź z całą czwórką do dzielnicy Lubyanka i pogadaj z czekającym na Ciebie gościem. Gdy cała piątka sobie pójdzie, zdobądź samochód policyjny. Ruszaj w pościg za czerwonym samochodem jeżdżącym po mieście.



Zmuś jego właściciela, aby opuścił pojazd i przekonaj go, by dalej nie uciekał. Gdy go poskromisz, wsiądź z nim do samochodu policyjnego (jak prawdziwy policjant). Zawieź go do doków w dzielnicy Lubyanka. Gdy zobaczysz małą grupkę członków Russian Mafia, wysiądź z auta i pozwól, by oni zrobili resztę. Dostaniesz za tę misję 80.000 dolarów.

I tak zakończyliśmy kampanię dla Russian Mafia.

Przyszła kolej na ostatni gang - Krishna.
Ich wrogami jest Russian Mafia. Zdobądź maksimum zaufania i zacznij wykonywać misje.

Dostań się do dzielnicy Narayana i wjedź do Hut Of The Hill (zielony kursor). Odbierz pierwszy telefon.
Zlecenie nr 1: Deconstruction Yard!
Udaj się do dzielnicy Lattero i wjedź na plac budowy. Oczywiście, brama jest zamknięta. Jedź do dzielnicy Krimea i wejdź po rusztowaniach. Pomóż facetowi rzucającemu koktaile Mołotowa zniszczyć generator. Wróć na plac budowy. Gdy otworzy bramę, pakuj się do środka. Zabij faceta stojącego na podwyższeniu, a następnie wysadź ciężarówkę Zaibatsu. Dostaniesz 40.000 dolarów.

Odbierz drugi telefon w Hut Of The Hill.
Zlecenie nr 2: Cop Car Scrap!
Zdobądź samochód policyjny. Jedź nim do dzielnicy Narayana. Podstaw go pod dźwig i zaczekaj, aż samochód przejdzie do historii. Teraz zdobądź inne trzy auta policyjne i zrób z nimi to samo. Dostaniesz 40.000 dolarów.

Jedź teraz do dzielnicy Tabernacle i wjedź do Krishna Krushers (żółty kursor). Odbierz pierwszy telefon.
Zlecenie nr 1: Sunbeam Contract!
Jedź do dzielnicy Maharishi i pogadaj z grupką członków Krishna. Jedź na tereny należące do Russian Mafia. Gdy dotrzesz na miejsce, otrzymasz pewne instrukcje. Zacznij strzelać do Rusków, a po chwili dostaniesz 60.000 dolarów.

Odbierz drugie zlecenie.
Zlecenie nr 2: Conversion Evasion!
Dostań się do dzielnicy Escobar i wjedź do Decon Labs. Od razu Ci powiem, że czekają na Ciebie trzy małe czołgi. Zniszcz je, a następnie przejdź dalej do grupki członków Krishna. No tak ... Musisz wrócić po autobus należący do Krishna, bo na piechotkę nie chce im się zasuwać przez pół miasta. Gdy już go będziesz miał, wróć po nich i załaduj ich do autobusu. Zawieź ich do garażu w dzielnicy Narayana. Dostaniesz 60.000 dolarów.

Odbierz trzecie zlecenie
Zlecenie nr 3: Cossack Conversion!
Udaj się do Lubyanka Warehouses w dzielnicy Lubyanka. Zabierz ciężarówkę i przy okazji uważaj na liczne straże. Jedź do dzielnicy Tedium. Zabierz stamtąd cztery grupy członków Russian Mafia. Jedź teraz do dzielnicy Tabernacle i odstaw do garażu ciężarówkę wraz z zawartością. Za tę misję dostaniesz 60.000 dolarów.

Jedź teraz do Vedic Temple (czerwony kursor). Odbierz telefon.
Zlecenie nr 1: Rooftop Rescue!
Jedź do Tower Square w dzielnicy Bayano. Podejdź do bramy. Aby ją otworzyć, musisz zniszczyć trzy generatory. Będzie mały problem, by się do nich dostać. Skorzystaj z północnego wyjścia z budynku. Zauważ budynek, obok którego są schodki. Wyjdź na dach i skacząc dostań się jak najbliżej generatorów. Teraz za pomocą koktaili Mołotowa zniszcz je. Otworzy się brama, z której wyjdą Krishna. Idź za nimi. Biegnąc po budynku na pewno zauważysz barykadę z samochodów. Zniszcz ją oraz zabij Zaibatsu. Wraki samochodów odepchnij tak, aby nie zastawiały drogi. Potem wsiądź do limuzyny. Eskortuj drugą limuzynę, aż do wyznaczonego miejsca w dzielnicy Krimea. Gdy Ci się to uda, dostaniesz 80.000 dolarów.

Odbierz drugą robotę.
Zlecenie nr 2: Power Station!
Jedź do Tabernacle i pogadaj z czekającymi na parkingu ludźmi. Potem jedź z nimi do elektrowni w dzielnicy Pravda. Teraz musisz umieścić cztery ładunki wybuchowe w wyznaczonych miejscach. Gdy będziesz blisko nich, zostaniesz odpowiednio poinstruowany. Gdy umieścisz wszystkie cztery ładunki na swoich miejscach, wyjdź na najwyższy punkt rusztowań i oglądaj efekt swojej pracy. Dostaniesz 80.000 dolarów.

I tak skończyliśmy kampanię dla Krishna.

I tak oto kończą się nasze niecne poczynania w przestępczym świecie GTA 2. Do zobaczenia w trzeciej części gry!

Andrzej Partyka

producent: Activision
platforma: PC

Battlezone II

Gdy wykryto Obcych kręcących się w naszym Systemie, natychmiast zmobilizowano ISDF. Gdy w niewyjaśnionych okolicznościach zginął ambasador Ziemi, rozpoczęła się druga Bio-wojna. Tym razem toczyli ją jednak nie ludzie przeciw ludziom, a ludzie przeciw obcym. Wkrótce po jej wybuchu młody pilot, o nazwisku John Burke, zasiądzie w swym zwiadowczym poduszkowcu, by sprawdzić nagłe zamilknięcie pobliskiej bazy, przy której kręcili się Obcy - Scionowie. To proste zadanie stanie się początkiem wielkiej kampanii, kampanii w Strefie Walki - w Battlezone II.

I Strategia ogólna i dla trybu Multiplayer

Jak każdy dobry RTS, BATTLEZONE II, nie ogranicza się do jednej strategii, dzięki której możesz odnieść zwycięstwo w danej sytuacji, ale (zależnie od twoich upodobań i zamierzeń) daje ci możliwość zastosowania kilku rozwiązań (niezbyt ortodoksyjnych) niemal w każdej określonej sytuacji. Inaczej mówiąc, mimo elementów wziętych żywcem z gry akcji, jest to gra strategiczna, i aby wygrać, potrzebny ci będzie jakiś pomysł na planowe działanie. Dobry plan to połowa wygranej!

Nie będziemy nawet udawali, że znamy wszelkie lekarstwo na wszystko - taka chełpliwość z pewnością byłaby nie na miejscu - ale w poniższym rozdziale zamierzamy przedstawić wam kilka skutecznych (w mniejszym lub większym stopniu) strategii, dzięki którym prawdopodobnie wyciągniecie z gry więcej uciechy. Co prawda, nasz styl gry może tak bardzo się różnić od waszego, że taka obietnica też jest bezprzedmiotowa. Ale może zechcecie uznać te porady za przydatne.

W odróżnieniu od wielu innych poradników do rozmaitych gier ten wygląda tak, jakbyś mógł wedle niego grać przeciwko AI i człowiekowi. I rzeczywiście, ponieważ porady są skuteczne w obu wypadkach, nie rozdzielamy ich na dwie części (owszem, od tej reguły są wyjątki, które podamy na końcu). Człowiek, przeciwko któremu będziesz grał, będzie zwykle bardziej podstępny, pomysłowy i niebezpieczny, ale tego w końcu powinieneś oczekiwać, prawda?

Zanim zaczniesz zgłębiać porady praktyczne i inne takie, powinieneś skonfigurować wedle swoich upodobań interfejs i dobrze się z nim zapoznać. Zmień go tak, aby ci pasował do dłoni. Ponieważ gra BATTLEZONE II jest nie lada wyzwaniem dla twego procka, jeśli masz sprzęt doskonały inaczej, zrezygnuj z niektórych opcji graficznych, gdy tylko zacznie się "drapanie" obrazu (osobliwie w Misji 3, w okolicach bazy operacyjnej).

Zasada 1-sza

Poznaj możliwości swoich pojazdów taktycznych

Sugerowanie, że ich nie znasz, jest może z naszej strony bezczelnością, ale zapoznaj się dobrze z częścią II-gą naszego poradnika. Zaznajom się z funkcjami i właściwościami każdego pojazdu - potrzeba ci znać jego przeznaczenie, a szczególnie mocne i słabe strony.
Przemyśl, co można z nimi zrobić w określonych sytuacjach. Dotyczy to zwłaszcza Scionów i plastycznych możliwości niektórych z ich jednostek, a także trzech rodzajów używanych przez nie osłon.
Poza tym powinieneś - oczywiście w miarę możliwości - zbadać teren w jakimś pojeździe, który dobrze odpowiada twojemu stylowi walki, czy to będzie lekki i szybki pojazd zwiadowczy, czy krzepki i nieustępliwy jak syberyjski niedźwiedź czołg. Dobra znajomość pola walki niejednemu z wielkich wodzów uratowała tyłek - Napoleon pasjami lubił studiować mapy, które zresztą za jego czasów były jeszcze dość kiepskie. Nie zawsze będzie to możliwe - szczególnie przy wcześniejszych scenariuszach - ale w miarę rozwoju kampanii (i przez cały czas w Instant Action), będziesz mógł to robić coraz częściej. Dobrze będzie też zapoznać się osobiście z możliwościami każdego pojazdu i zbadaniu systemu sterowania, oraz dostosowaniu go do twoich upodobań, w zależności od tego, jak rozdzielisz funkcje pomiędzy Joya, Klawiaturę czy Mysz.

Zasada 2-ga Krąg i Unik

Jeżeli grałeś kiedyś w grę podobną do obecnej (powiedzmy Doom, Quake lub Half Life) znasz dobrze sztukę Uniku po Kręgu. Trzymając wroga na celowniku robisz zwód lub uskok w bok, na lewo lub prawo. Ponieważ trzymasz wroga na muszce, oznacza to, że zataczasz krąg w lewo lub w prawo (nieprzyjaciel tkwi, oczywiście, pośrodku - o ile oczywiście pozostaje w bezruchu). Masz wtedy szansę trafienia wroga, podczas gdy on będzie z tym miał pewne kłopoty, bo ty się poruszasz. Być może trzeba ci będzie trochę czasu, by dobrze opanować tę technikę, osobliwie w terenie, który jest nierówny, co sprawia kłopoty przy celowaniu, więc nie ma rady, ćwicz, ćwicz, ćwicz... Ćwiczenie czyni Mistrza.
Oczywiście istnieje wiele odmian tej taktyki. Jeśli zastosujecie ją jednocześnie ty i przeciwnik, okaże się, że albo obaj zataczacie krąg (gdy każdy zrobi zwód w tę samą stronę), albo będziecie się poruszać po liniach równoległych (gdy zwód wykonacie w strony przeciwne). Aby uniknąć trafienia, najlepiej jest działać w sposób nieprzewidywalny - np. zygzakować. Uważaj jednak, bo wielu już dało plamę, gdy w niewłaściwym momencie zrobili zyg, zamiast zak. Możesz się cofnąć, co daje dodatkową korzyść z przećwiczenia celowania (bo trzeba ci się cofać tak, by nie spuszczać wroga ze skrzyżowania nici celownika - a przynajmniej powinieneś się starać. Aby JEMU zejść z celownika, spróbuj wykorzystać skoczność twego wozu. I wreszcie wykorzystuj osłonę, jaką daje ci ukształtowanie terenu, roślinność, drzewa, budynki i nawet inne pojazdy (sojusznicze lub nieprzyjacielskie), by choć na chwilę skryć się przed wzrokiem wroga.
Podczas wymiany ognia w boju spotkaniowym nigdy nie pozostawaj w jednym miejscu, a gdy tylko masz okazję, strzelaj z daleka. Korzystaj z każdej możliwości uszkodzenia lub unieruchomienia wroga, zanim cię dopadnie (np. ogniem z moździerza). W zasadzie nie polecamy szaleńczych ataków na wprost w stylu Szarży Lekkiej Brygady.

Zasada 3-cia. Używaj Mózgu, to naprawdę nie boli

Powinieneś już o tym wiedzieć, że istnieje jedno, oklepane jak łysa szkapa powiedzenie, odnoszące się do gier, w których akcja miesza się ze strategią, a które juześmy tu przytoczyli. Ćwiczenie Czyni Mistrza. Aby dać sobie radę w gronie Silnych i Niezależnych, aby wejść tam, gdzie Najwięksi Śmiałkowie pękają (do gabinetu Szefa?), znaczy aby dać sobie radę w trybie Multiplayer przeciwko doświadczonym i otrzaskanym w boju przeciwnikom, powinieneś jak najwięcej ćwiczyć.
Dotyczy to rozgrywania całych kampanii. Oczywiście może to być nudne i uciążliwe (nawet aktor w filmach erotycznych narzeka na nieustanne powtórki), zwłaszcza, że ponad połowa misji to misje w wysokim stopniu treningowe, ale tylko wtedy możesz opanować zasady, sposoby i elementy gry, tak że staną się niejako nawykowe. Sierżanci w koszarach nieustannie powtarzają rekrutom, że żołnierz nie ma myśleć i jest w tym sporo racji - sęk w tym, by opanować rzemiosło do tego stopnia, by pewne czynności stały się dla ciebie odruchowe, byś wykonywał je zupełnie bez udziału świadomości. Dopiero wtedy możesz zacząć kombinować, jakby się tu najlepiej dobrać wrogowi do schabu. Niekiedy scenariusze kampanii mogą ci się wydać nużące - osobliwie na początku, jeśli więc opanujesz jakiś element (albo tak ci się będzie wydawało), przejdź w tryb Instant Action i ustaw grę tak, jak zechcesz.

Na koniec będziesz chciał coraz więcej czasu poświęcić trybowi I. A. (Instant Action), doskonaląc swoje pomysły (co prawda w trybie Multiplayer niejeden raz się przekonasz, jak bardzo się myliłeś, uważając siebie za doświadczonego wojaka. A propos, pamiętaj o starym powiedzeniu - "Są śmiali żołnierze i starzy żołnierze, ale nie ma starych śmiałych żołnierzy"). I.A. nie przygotuje cię niestety na podstępy wrogów, z jakimi się zetkniesz w sieci, ale przynajmniej - na początku - nie sprzedasz tyłka za tanio.

Zasada 4-ta. Przede wszystkim Się Osłaniaj

Zwycięstwo w BATTLEZONE II polega na odebraniu nieprzyjacielowi (sterowanemu przez człowieka czy AI) - zdolności do zbierania i używanie Bometalu. Oznacza to też niszczenie Łupieżców i tych, co używają go do recyklingu. Żeby być brutalnie szczerym trzeba ci jednak powiedzieć wprost, że niektórzy nie będą cię lubili i też zechcą ci zrobić krzywdę (znaczy, to samo, co ty im). Wojna polega na robieniu drugim, co tobie niemiłe. I znów musimy odwołać się do starej maksymy, głoszącej, że "Najlepsza obrona to atak". Do tego jednak sam musisz umieć się bronić.

Istnieje wiele dobrych pomysłów na obronę, które możesz wykorzystać do tego, by zabezpieczyć sobie kompleks bazowy. Rozejrzyj się po okolicy i zapoznaj z ukształtowaniem terenu, zwracając szczególną uwagę na dogodne podejścia - na przykład na łagodne zbocza i dolinki. Jeśli twoja baza ulokowana jest pod stromą, wysoką ścianą, górującą nad otoczeniem, nie ma zbyt wielu szans, że atak przyjdzie z tamtej strony, a nawet jeżeli tak się stanie, to nie będzie skuteczny. Wykorzystaj teren - umieszczaj elementy obrony tak, by nieprzyjaciel mógł je zobaczyć dopiero, kiedy nagle dostanie w tyłek - np. kryjąc je za granią. Pamiętaj, że zamiast umieszczać gdzieś wieżyczki i bunkry, możesz położyć pole min wybuchających na zbliżenie lub naciskowych.
Umieszczaj elementy obronne tam, gdzie nieprzyjaciel się ich nie spodziewa, ale z drugiej strony przemyśl wszystko, i rzutuj obronę w głąb. Możesz je ustawić w mniej lub bardziej regularny pierścień wokół bazy, lub ustawić je w podwójną linię na przemian dział i wyrzutni rakiet - wzdłuż oczywistych podejść. Najpiękniejsze jest w BATTLEZONE II to, że linia obrony nie musi być ustawiona na sztywno - przeciwnie, w miarę zmiany sytuacji powinieneś ją zmieniać (jedynym wyjątkiem są Bunkry, które powinieneś ustawić w punktach węzłowych). Zawsze pamiętaj, że nieprzyjaciel przede wszystkim będzie usiłował zniszczyć elementy twojego systemu zasilania w energię. Spróbuj wobec bazy ustalić system patrolowania, by wykryć nieprzyjacielskie jednostki wcześnie, albo gdyby zbliżały się skrycie.
Jeszcze jedna rada - nigdy nie ustawiaj dwu elementów systemu obrony jednego za drugim. Spróbuj ustawić wszystko tak, by pola ostrzału się pokrywały, by nie było w nich luk, ale z drugiej strony pamiętaj, że przekrycie ogniowe najczęściej jest marnotrawstwem ognia. Wewnątrz bazy też zostaw coś do obrony - osobliwie przy stacjach zasilania i przekaźnikach energii - u ISDF są jeszcze bardziej podatne na zniszczenia, niż w siłach Scion.



Zasada 5-ta. Zawłaszcz sąsiednie złomowisko (Scrap Pool)

No, pogadaliśmy o sposobach na zwycięstwo, zasadach organizacji obrony, unikach i krążeniu i tak dalej. A teraz przejdźmy do tego, co jest jądrem sukcesu - organizacji zarządzania Biometalem.

Jeżeli masz recykler, twój zapas pożytku (Biometalu) wynosi 40. Wysłany w teren recykler odzyskuje 1-ną jednostkę odpadów co trzy sekundy, więc pełen zapas odzyskujesz po dwu minutach. Na nieszczęście wiele jednostek i struktur w BATTLEZONE II wymaga więcej niż 40 jednostek pożytku.

Tu wkraczają Łupieżcy (Scavengers). Mają w zasadzie dwie funkcje: Albo kieruje się je do Złomowiska (Scrap Pool) - złoża Biometalu, albo wysyła się je w teren, by zbierały tam skąpo rozrzucone kawałki Biometalu.
Po wysłaniu Łupieżcy (o którym mówi się jako o Ekstraktorze, bo jego zadaniem jest wydobywanie ekstraktu odpadów ze złoża), powiększa on twój zapas o 20. Ekstraktory wydobywają Biometal szybciej - w tempie 1-nej jednostki na sekundę. Później będziesz mógł tworzyć bardziej udoskonalone Ekstraktory, zdolne do produkcji 2-u jednostek Biometalu na sekundę.

Grasujący po okolicy Scavenger dodaje po pięć punktów do ogólnej sumy posiadanego przez ciebie zapasu na każde znalezisko, oczywiście tylko wtedy, gdy zbiera dla ciebie. Nie masz bonusów za nieustanne zbieranie odpadów - jeśli twój zapas jest pełen, nie ma sensu wysyłać Scavengerów, choć z drugiej strony nieustannie potrzebujesz Biometalu, bo wciąż trzeba ci będzie rozbudowywać jednostki i struktury. Nie ma też sensu oszczędzanie odpadów - chyba że zamierzasz zbudować coś większego.

Zauważ też, że twoi najszybsi Łupieżcy pierwsi przywożą odpady, a dopiero później meldują się z nimi wolniejsi. Powiedzmy, że masz Udoskonalonego Łupieżcę (Upgraded Scavenger), zwykłego (Regular Scavenger) i Recyklera. Twoja sumaryczna pojemność odpadów wynosi 80. US przywiezie ci 20 J.O. (Jednostek Odpadów), RS kolejne 20 i Recykler 40. Jeżeli budujesz pojazd, który wymaga 20 jednostek, a masz dość Biometalu, używaj tylko US i niech się szybko zwija.

Recykler jest skuteczny, ale wolny aż do bólu, więc lepiej używać Scavengerów (co oznacza, że pierwej musisz znaleźć sporo złóż odpadów (Scrap Pools). Zauważ też, że w danej chwili aktywny może być tylko jeden producent odpadów, posiadanie więc czterech Scavengerów nie oznacza, że możesz produkować 4 J.O. /sec tylko po dawnemu 1 J.O./sec.

Swoje Scavengery musisz dobrze chronić. Dla tych, co są blisko linii nieprzyjaciela wymyśl obronę podobną do tej, jaką otoczyłeś swoją bazę - wykorzystując ukształtowanie terenu, tak by zadać nieprzyjacielowi najcięższe straty minimalnymi środkami i tak dalej. Zastanów się, jak rozmieścić środki obronne i czy cię w ogóle na to stać. W razie czego, postaraj się zorganizować obronę w postaci ruchomych środków szybkiego reagowania, wzmocnioną bunkrami (Turrets), lub innymi środkami (miny itp.)

Zasada 7-ma. Gdy tylko to możliwe, atakuj!

Dotarliśmy wreszcie do idei przewodniej tego poradnika. Atakuj, atakuj i jeszcze raz atakuj, bo atak jest najlepszą obroną. Brzmi to dość prosto, ale atakować można na wiele sposobów, atak może mieć też wiele ukrytych celów. Najważniejszym z nich jest skłonienie nieprzyjaciela, by zrobił to, co chcesz, żeby zrobił. Zawsze staraj się narzucić wrogowi swoje zasady postępowania, nie daj się wymanewrować i rób to, czego się nie spodziewa.
Podczas niektórych rozgrywek wczesny atak na bazę może wpłynąć na dalszy rozwój gry - szczególnie, jeśli grasz przeciwko człowiekowi (A. I. Jest niewrażliwa na strach, a psychika człowieka i owszem, poddaje się bojaźni jak najbardziej). Szybkie, niszczycielskie uderzenie na struktury nieprzyjaciela może skutkować tym, że zacznie myśleć, jak by tu obronić własny tyłek, pozwalając ci na opanowanie złóż Biometalu, do których - gdyby się nastawił inaczej - mógłby cię nie dopuścić. Kolejne ataki nie muszą już być tak skuteczne, utrzymuj tylko wroga w bojaźni bożej, choćby przez sporadyczny ostrzał jego bazy z szybkich ruchomych pojazdów. Niech zna mores!
A skoro już mowa o bazach... spróbuj osadzić przynajmniej dwu lub trzech Scavengerów na zewnątrz, ale nie za daleko - nie chcesz chyba rozciągać za daleko twoich linii obronnych, przynajmniej na początku. Potem - zanim zaczniesz poważniejsze prace budowlane - rozbuduj twoje systemy zasilania (power base) i bunkry przekaźnikowe (relay Bunkers), lub kopce pod anteny (antenna mounds). Następnie gracz ISDF powinien się skupić na budowie fabryki lub warsztatów (service bay), podczas gdy Scion skupi się pewnie na wypalarni (kiln) lub kuźni - hucie (forge). Potem wszystko już zależy od twojego wyboru - i temperamentu. Jedni wolą budować swoje imperium powoli i wytrwale szykując silną, dobrze uzbrojoną grupę operacyjną, inni lubią szybkie, dobrze przemyślane i mordercze uderzania taktyczne i niszczące rajdy lżejszych jednostek w głąb wrogiego ugrupowania.

W końcu tak czy owak rozgorzeją bitwy wokół złóż odpadów Biometalu. Celem tych utarczek jest oczywiście opanowanie tych złóż. Możesz zacząć dość wcześnie, budując obronę wokół tych złóż, nad którymi nawet jeszcze nie osadziłeś Scavengera. Lub ustawić kilka bunkrów przy Scavengerach nieprzyjaciela, co powinno go mocno wkurzyć. Dobrze jest połączyć w obronie własnych Scavengerów kilka ciężkich jednostek i parę lekkich - kombinacja skuteczna i groźna. Możesz też spróbować wykorzystać złoża jako wabik na nieprzyjaciół - obstawiając je tak, by wciągnąć nieprzyjaciół w zasadzkę. Co prawda nie jest to pomysł rewelacyjnie nowy - i nieprzyjaciel też może nań wpaść nawet bez wsparcia się niniejszym podręcznikiem.

Nadszedł czas, by zaatakować nieprzyjacielską bazę. Możesz wybrać kilka form ataku - na przykład bombardowanie (jeśli grasz jako ISDF), lub ostrzał z moździerzy (mortar) z platform. Jedną z form jest ostrzał dalekosiężny, najlepiej z miejsca, gdzie oni ciebie dosięgnąć nie mogą. Dobry i skuteczny jest szybki atak lekkimi środkami, by zwabić nieprzyjaciela w miejsce, gdzie w zasadzce czeka nań kilku zawodników wagi naprawdę ciężkiej. Pierwotnym i najlepszym celem ataku będą oczywiście systemy zasilania, ponieważ bez energii cała nieprzyjacielska struktura się załamuje. Oczywiście dobrym celem jest też Recykler - nieźle jest zająć się nim z początku, kiedy nieprzyjaciel nie ma zbyt wielkich możliwości naprawczych.
Nie próbuj tworzyć zbyt wielkich grup operacyjnych - Napoleon na początku kariery lał wrogów niewielkimi siłami, a jak wybrał się do Rosji z półmilionową armią, dostał w zadek, aż się zakurzyło. Wielkie grypy nie za bardzo są mobilne i ciężko nimi kierować. Pięć, sześć pojazdów powinno wystarczyć. Postaraj się, by te pojazdy miały różnorodne - wcale się nie musisz przecież ograniczać do ich oręża podstawowego.
Podstawową ideą w BATTLEZONE II jest narzucenie nieprzyjacielowi swojego stylu gry (oczywiście zakładamy, żeś go dobrze przemyślał), tak żeby nieustannie zaczepiany nie zdołał się opamiętać - bo wtedy on narzuci ci swój styl gry, a to już może okazać się niemiłe...

II Pojazdy

Najważniejszą rzeczą w BATTLEZONE II jest zaznajomienie się z możliwościami, cechami, zaletami i słabymi stronami każdego z pojazdów - czy to w trybie gry jednoosobowej, kiedy gramy przeciwko A.I., czy w trybie Multiplayer.

Powinieneś znać możliwości pojazdu, by wiedzieć, czy się nada do celu, jaki chcesz mu wyznaczyć, lub czy odpowiada twojemu stylowi gry.

A. Siły ISDF

Thunderbolt Scout
Budowany przez: Recykler
Sposób napędu: Poduszkowiec
Szybkość: Duża
Opancerzenie: Brak
Uzbrojenie: 2 działka, pociski rakietowe, możliwość montażu dodatkowego wyposażenia

Pojazd zwiadowczy Thunderbolt jest doskonałą, ruchomą platformą do penetrowania terenu, badania okolicy, misji zwiadowczych i tak dalej. Jest szybki, zwrotny i posiada spore możliwości samoobrony. Jego radary mają jeden z większych zasięgów, można go więc używać jako ruchomego elementu systemu wczesnego wykrywania.

Sabre Tank
Budowany przez: Fabrykę (Factory)
Napęd: Poduszkowiec
Szybkość: Średnia
Opancerzenie: Lekkie
Uzbrojenie: 2 działka, działo, moździerz, możliwość montażu dodatkowego wyposażenia
Najbardziej wszechstronny i przydatny pojazd w całej grze osiągalny przez IDSF. Czołg Sabre może się angażować w wymianę ognia, podczas której ma spore możliwości skutecznego "odgryzu". Doskonały w ataku, równie skuteczny i efektywny w walkach obronnych.

Avenger Missile Scout
Budowany przez: Fabrykę
Napęd: Poduszkowiec
Szybkość: Średnia
Opancerzenie: Nie posiada
Uzbrojenie: 2 wyrzutnie pocisków rakietowych, możliwość montażu dodatkowego wyposażenia
Nie tak szybki, jak Tunderbolt, Avenger jest idealną platformą defensywną, osobliwie we wczesnych stadiach gry. Posiada dość dużą siłę ognia, wystarczającą na przeciwników, z jakimi przyjdzie ci się mierzyć na początku. Wadą jest jego niemal zupełny brak pancerza, co sprawia, że stosunkowo łatwo go zniszczyć.

Ruchomy moździerz Szakal (Jackal Mortar Bike)
Budowany przez: Fabrykę
Napęd: Poduszkowiec
Szybkość: Duża
Opancerzenie: Nie posiada
Uzbrojenie: osady dla moździerza

Dobry w zasadzie tylko do jednej rzeczy - do ataku na bazę przeciwnika. Użyj go do bombardowania nieprzyjacielskich pozycji ze sporej odległości. Można go bronić na dwa sposoby: wykorzystując jego sporą szybkość do ucieczki - albo trzeba go wspierać innymi środkami. Ale gdyby przypadkiem udało ci się zaskoczyć jakieś ugrupowanie nieprzyjacielskie stłoczone na małej przestrzeni, wtedy ogień z moździerzy może być prawdziwie niszczący.

Czołg szturmowy Sentinel (Sentinel Assault Tank)
Budowany przez: Fabrykę
Napęd: Gąsienicowy
Szybkość: Niewielka
Opancerzenie: Ciężkie
Uzbrojenie: działo, 2 moździerze

Szakale są niezłe, ale na dłuższą metę znacznie efektywniejsze są Sentinele - dwa moździerze do bombardowania celu i działo, gdyby przyszło do walki z bliska. Ponieważ porusza się na gąsienicach, jest nieco wolny i nie wszędzie przejdzie. Ciężko go prowadzić, ale jest bardzo skuteczny przy atakach na nieprzyjacielskie bazy i potrafi się nieźle bronić.

Łazik Attylla (Attila Walker)
Budowany przez: Fabrykę
Napęd: Kroczący
Szybkość: Niska
Opancerzenie: Ciężkie
Uzbrojenie: 2 działa, 2 działka

Attyla jest solidną, kroczącą machiną bojową, doskonałą w obronie, ale w zasadzie wymagającą wsparcia przez lżejsze i szybsze jednostki, której poważną wadą jest niewielka szybkość. Używaj go w obronie i po rozważnym namyśle, ponieważ jest skuteczny - ale drogi.

Ruchoma wieżyczka (bunkier) Grzechotnik (Rattler Turret)
Budowana przez: Recykler
Napęd: Poduszkowiec
Szybkość: Niska
Opancerzenie: Lekkie
Uzbrojenie: 2 działa
Grzechotnik to pomysł ISDF na tanią, dobrą we wczesnych etapach gry jednostkę, którą można skierować i umieścić z rozwagą, by stworzyć w miarę skuteczny i niezbyt kosztowny system obronny. Wydaj polecenie, dokąd mają się udać i niech bronią pozycji w miarę swoich możliwości.

Czołg rakietowy Griffin (Griffin Rocket Tank)
Budowany przez: Fabrykę
Napęd: Gąsienicowy
Szybkość: Niska
Opancerzenie: Ciężkie
Uzbrojenie: 2 wyrzutnie pocisków rakietowych

Griffin może zostać użyty na dwa sposoby - do wsparcia bunkrów obronnych pociskami rakietowymi, albo do wsparcia oddziałów szturmowych (choć trzeba uwzględnić jego niewielką szybkość). Ciężko go ugryźć, bo jest solidnie opancerzony, bo inaczej się nie utrzyma.

Transportowiec powietrzny (APC)
Budowany przez: Fabrykę
Napęd: Lata
Szybkość: Średnia
Opancerzenie: Nie posiada
Uzbrojenie: zamiast niego są miejsca dla przewożonych żołnierzy

APC to latająca platforma używana do przewożenia żołnierzy, gdzie zechcesz ich wysłać. Niełatwo ich wykryć, niewielkich w porównaniu z pojazdami rozmiarów, ale potrafią narobić niezłego bałaganu w nieprzyjacielskiej bazie. Sami za to stają się łatwym celem, gdy ktoś weźmie ich na muszkę, a już podczas lotu do APC można strzelać niczym do kaczek.

Bombowiec Liberator (Liberator Bomber)
Budowany przez: Fabrykę
Napęd: Lata
Szybkość: Średnia
Opancerzenie: Brak
Uzbrojenie: Bomby

Doskonała latająca artyleria. Niemcy podczas II-giej wojny światowej swe frontowe sukcesy odnosili głównie dzięki temu, że ich dowódcy potrafili doskonale wykorzystywać lotnictwo taktyczne. Liberatory mogą nanosić szybkie i niszczące uderzenia na odległe cele, do których trudno dotrzeć w inny sposób. Zestrzelić je nieco trudniej, niż APC, i powinieneś ich używać do niszczenia Power Lungs rozmaitych struktu-rach Scion, albo do eliminacji zbłąkanych jednostek, które wydają ci się podejrzane - albo ich nie lubisz.

Siły Scion

Zwiadowca
Budowany przez: Recykler
Napęd: Poduszkowiec
Szybkość: Duża
Opancerzenie: Nie posiada
Uzbrojenie: działko, tarcza, możliwość montażu uzbrojenia dodatkowego

Jednostka ta przypomina bardzo Thunderbolta ISDF. Jest szybka, zwrotna i ma daleki zasięg radaru. Od Thunderbolta różni się tym, że ma system tarczowy Scion i zamiast pocisków rakietowych, jak tamten, używa działa. Działo jednak jest mniej skuteczne w natarciu, używaj więc Zwiadowcy szybko, ale w razie potrzeby wysyłaj mu wsparcie w postaci czegoś cięższego. Zwiadowca może się przekształcać, ale znów nie jest za bardzo skuteczny w żadnej z postaci.

Stróż (Sentry)
Budowany przez: Wypalarnię/Hutę
Napęd: Poduszkowiec
Szybkość: Duża
Opancerzenie: Lekkie
Uzbrojenie: 2 działa, tarcza, możliwość montażu uzbrojenia dodatkowego

Najskuteczniejsza z lekkich jednostek w grze. Wyposażona podobnie jak Thunderbolt posiada tarcze i niezły pancerz. Może się przekształcać i jest szybki jak zwiadowca. Grupa Sentry uzbrojona w zmodyfikowane najnowsze działa może sprawić przeciwnikom bardzo poważne kłopoty.

Wojownik (Warrior)
Budowany przez: Hutę
Napęd: Poduszkowiec
Szybkość: Średnia/nieduża
Opancerzenie: Lekkie
Uzbrojenie: 1 działo, 2 działka, Tarcza, możliwość montażu uzbrojenia dodatkowego

Nieco lżejszy niż czołg ISDF, Wojownik potrafi mu sprostać dzięki kombinacji niezłej broni i tarczy (choć brak mu pocisków rakietowych). Może się też przekształcić w silniejszy tryb przeznaczony do natarcia, rezygnując z części szybkości. Jednakowo skuteczny przeciwko jednostkom i przeciwko strukturom.

Włócznik (Lancer)
Budowany przez: Wypalarnia/Huta
Napęd: Poduszkowiec
Szybkość: Średnia
Opancerzenie: Lekkie
Uzbrojenie: pociski rakietowe, tarcza, możliwość montażu uzbrojenia dodatkowego

Włócznik jest w zasadzie lekką, ruchomą wyrzutnią pocisków rakietowych. Nie jest osobliwie szybki, posiada jednak pewne możliwości obronne i trzeba się nieco postarać, by go zniszczyć. Ponieważ ma tylko jedną wyrzutnię, nie ma zbyt wielkiej siły niszczycielskiej, ale zgrupowanie kilku tych jednostek może prawdziwie dopiec.

Obuch (Mauler)
Budowany przez: Hutę
Napęd: Kroczący
Szybkość: Średnia
Opancerzenie: Ciężkie
Uzbrojenie: 2 działa

Krocząca platforma uzbrojona w dwa działa - o dużej sile niszczącej. Moc, opancerzenie i szybkość sprawia, że Obuch jest nieco lepszy od jego odpowiednika ISDF. Nie jest za bardzo zwrotny, ale potrafi sobie poradzić w większości starć. Ciężko sobie wyobrazić ataki na bazy bez udziału Obucha.

Tytan (Titan)
Budowany przez: Hutę
Napęd: Gąsienicowy
Szybkość: Niska
Opancerzenie: Ciężkie
Uzbrojenie: 2 działa, 2 działka

Z powodu różnic w określonych typach broni pomiędzy siłami ISDF i Scion, Tytan najczęściej wychodzi zwycięsko ze starć przeciwko ciężkim pojazdom ISDF, no chyba że się nadzieje na Attylę - wtedy już jest jak los zdarzy, bo oba pojazdy są w zasadzie sobie równoważne. Ale wszystkie pozostałe jednostki powinny unikać Tytana jak zarazy. Jest znakomitym pojazdem do natarcia, potrafi stłuc na miazgę kilkanaście pojazdów ISDF.

Strażnik (Guardian)
Budowany przez: Recykler
Napęd: Poduszkowiec
Szybkość: Średnia
Opancerzenie: Lekkie
Uzbrojenie: 2 działa

Guardian jest odpowiednikiem Scion dla Grzechotnika ISDF. Wersja Scion jest nieco szybsza i ma nieco lżejszy pancerz. Użyj go na podejściach do bazy, podczas obrony bazy i w dobrze przemyślanych miejscach, mieszając nieprzyjacielowi szyki.

Łucznik (Archer)
Budowany przez: Hutę
Napęd: Lata
Szybkość: Niska
Opancerzenie: Lekkie
Uzbrojenie: Moździerz

Jedyna latająca jednostka Scion opancerzona nieco lepiej, ale w związku z tym wolniejsza niż analogiczne jednostki ISDF (czym się różni od pozostałych jednostek Scion, z których każda zasadniczo jest szybsza niż jej odpowiednik ISDF). Zamiast atakowania i rozbijania jednostek, lub wykonywania nalotów bombowych, wykorzystanie Łuczników pozwala Grającemu jednostkami Scion na niszczenie wroga na sporych odległościach bez konieczności narażania własnego tyłka. Doskonały do ataków na bazy i sporych ugrupowań nieprzyjaciela - z drugiej strony jako jednostka słabo opancerzona łatwo popada w tarapaty.

Inne jednostki
Nie od rzeczy będzie w tym miejscu uwaga, że w grze jest kilka rodzajów jednostek, które obie strony wykorzystują podobnie: Recyklery, Scavengery, Zbieracze (tugs/haulers), jednostki konstrukcyjno budowlane (constructor units/builders), wieżyczki działobitnie (gun towers/spires), i pojazdy naprawcze (service trucks/healers).

III A - Kampanie ISDF

Kampanie ISDF (w sumie 17 misji) w rzeczy samej dzielą się na dwie części. Zadaniem pierwszej jest nauczenie cię wszystkiego, co można wiedzieć o grze, i każdy z jej elementów rozwija się powoli i statecznie. Druga połowa to kilka misji, które mają cię przygotować do tego, co cię czeka w najbliższej przyszłości. Kilka misji ostatnich - to naprawdę ciężki orzech do zgryzienia. Często zapisuj grę...
Każda misja określa ci zgodny z ogólnym założeniem cel rozgrywki i plan, przedstawiający jedną z możliwości osiągnięcia tego, czego się od ciebie wymaga. Niekiedy jest kilka sposobów na wykonanie zadania, a niektóre wydarzenia się nie zziszczą, jeżeli nie uruchomisz lawiny wypadków, które do nich doprowadzą. Będziesz miał więc nieco czasu na eksperymenty.

Misja 1-sza:
To nie jest - niestety - plac koszarowy...

Cel: Odszukać zagubiony posterunek ISDF. Zostać z porucznik Shabayev i wykonywać jej rozkazy...

Po otwarciu się drzwi transportowych i wyjściu dwu pojazdów zwiadowczych, masz ruszyć za porucznik i wykonywać jej rozkazy. Kiedy będzie prula przez krajobraz Pluto, trzymaj się jej jak przyklejony. Wkrótce się natkniesz na Strażnika



Scion - łatwo go ustrzelić, więc się tym zajmij i wal dalej. Trafisz w końcu do bazy, gdzie trzeba ci znaleźć budynek bunkra łączności - zbadaj każdy budynek, naprowadzając go na celownik i naciskając klawisz I. Wyskocz z pojazdu (klawisz H), wejdź do środka, gdzie już czeka Manson. Po krótkiej rozmowie wprowadzającej wróć do pojazdu i ruszaj za Shabayev do boju przeciwko Scionom - tym razem masz honor ze Stróżami (Sentry). Jeśli zostaniesz uszkodzony, zajmij się power-upami, a później ruszaj, by pomóc Czerwonym, gdy zostaną zaatakowani. Uszkodzenia naprawi ci wóz serwisowy.

Odprowadź teraz wóz serwisowy do bazy, niszcząc wrogów, którzy będą podejmowali wysiłki skrzywdzenia poczciwca. Nie oddalaj się za bardzo, podopieczny jest trochę powolny.

Misja 2-ga:
Proste poszukiwania

Cele misji: Znajdź miejsce, gdzie ulokowano główną bazę ISDF. Trzymając się porucznik Shabayev, wykonuj jej rozkazy.

Wejdź do wozu i ruszaj za por. Shabayev. Nie trzeba ci będzie długo czekać na atrakcje - traficie na Scion Sentries i budowniczego, nieopodal nowo wzniesionego zakłócacza (jammer). Zniszcz Zakłócacz i broń wozu serwisowego przed atakiem Sentries. Potem, z jadącym waszymi śladami wozem serwisowym ruszaj za por. Shabayew do miejsca, gdzie podążał Builder i zniszcz wszystkich wrogów. Niech gryzą piach!

Dokonawszy tych wszystkich bohaterskich wyczynów, wróć do por. Shabayev - która wlezie do Konstruktora - i broń jej przed nowymi atakami Scionów, kiedy wraca do bazy. Kiedy uda jej się zbudować zasilacz (power generator), zadanie zostanie uznane za wykonane.

Misja 3-cia:
Ktoś nas tu nie lubi...

Cel misji: Zabezpieczyć główną bazę
Bronić zasilacza
Zapobiec wykradaniu oprzyrządowania przez wrogów

Ruszaj do tunelów i załatw Sciona Ściągacza (hauler), który próbuje zabrać trochę elementów wyposażenia. Wróć i udaj się do bunkra przekaźnikowego (relay bunker). Wyskocz i wejdź do środka. Podejdź do terminalu i walnij w spację, by uzyskać dostęp. Zapoznaj się z okolicą i odszukaj lokację Red One. Umieść tam radiolatarnię (nav beacon - klawiszem N). Wróć do twego pojazdu.

Wróć tam, gdzie załatwiłeś Ściągacza, bo wkrótce pojawi się kolejna grupa Scionów (dwa Haulery i dwa Scouty). A dranie! Znów chcą coś podwędzić. Przede wszystkim załatw Ściągacze, a potem zajmij się Scoutami. Jeśli odkryjesz, że brakuje ci mocy, możesz skoczyć do bazy i podreperować się u wozu serwisowego - albo możesz go ściągnąć wcześniej ze sobą. Możesz też wyskoczyć ze Zwiadowcy i wskoczyć do niedalekiego Sabre.

Teraz wraże Scouty znów zaatakują bazę. Wróć szybko do bazy, załatw drani i znów wróć na składowisko, gdzie ostatnia grupa Scoutów i Haulerów znów podejmie próbę kradzieży wyposażenia.

Misja 4-ta:
Za gorąco!

Cele misji: Rozesłać w teren i w razie czego bronić jednostki Scavengerów. Znaleźć rakietnicę (tag rifle) i skierować się do bunkra komunikacyjnego ISDF. Wystrzelić ładunek znaczący (tracer round) w nieprzyjacielski statek.

Weź pod rozkazy nowo wybudowaną jednostkę Scavenger i wyślij ją do pobliskiego złoża (scrap pool). Shabayev zajmie się budową wieżyczek typu Grzechotnik, a twoim zadaniem będzie ochrona Scavengerów przed atakami Scion. Wyślij dwa pierwsze Grzechotniki po obu stronach Scavengera, a następne dwa umieść nieopodal Recyklera (od strony najbliższego złoża).

Scavenger i Recykler zostaną zaatakowane przez kilka kolejno nadciągających grup Scionów, ale powinieneś łatwo się z nimi uporać.

Po tym wszystkim udaj się do zbrojowni, wyskocz z pojazdu, i weź dodatkowe wyposażenie do karabinu snajperskiego (sniper rifle power-up). Udaj się teraz do punktu, który oznakował dla ciebie Braddock. Wskocz do bunkra komunikacyjnego i poczekaj, aż pojawią się wrogowie.

Oczywiście stają jak głupi przed bunkrem. Użyj powiększenia (zoom-in), by przymierzyć się do kabiny Scouta. Ognia! Po trafieniu się rozlatuje - jeśli chybisz, będziesz miał ponowną szansę, ale potrwa to trochę, zanim amunicja się zregeneruje. Potem wróć do Sabre i rozwal pozostałych wrogów, pozwalając naznaczonemu wrócić do statku. Podążaj za nim... aż do końca misji.

Misja 5-ta:
Planeta Mroku

Cel: Zabezpieczyć strefę lądowania. Zbierać odpady, wykorzystując Scavengery

Wespół z por. Shabayev zbadaj okolicę, ale miej oko na bazę, bo zaatakują ją chmary Scionów. Zacznie się od Scoutów, potem pojawią się Sentries i Warriors. Uważaj, by nie razić swoich, osobliwie kiedy walka przeniesie się w pobliże Recyklera.

Shabayew umieści radionamierniki (nav Beacon) przy dwu złożach odpadów, wytwórz więc Scavengery i wyślij je do złóż. Zbuduj też kilka lżejszych pojazdów, które będą działały jako wsparcie - niech to będą przynajmniej cztery Scouty. Załatw wszystko, co wejdzie pomiędzy Recyklera i złoża - racz zwrócić przy tym uwagę, że drugiego złoża strzegą wieżyczki Scionów.

Trzymaj się, gdzie jest Manson i unikaj ognia z działobitni Scionów. Dotarłszy do teleportu, załatw dwu niemilców. Wyskocz z czołgu, pobiegnij do struktury teleportu i rozłóż ładunki wybuchowe (klawisz C). I szybko zabieraj stamtąd tyłek!

Misja 6-ta:
Dziura

Cele: Obrona bazy ISDF. Przygotowanie własnych sił do kontrataku.

Kiedy baza zostanie zaatakowana, będziesz musiał nieźle się zwijać. Nie licz na pomoc - choć nie jesteś sam, większość rzeczy trzeba ci będzie zrobić własnoręcznie.

Rozprawiwszy się ze Scionami, przesuń skrzydłowego do miejsca, gdzie jest Ekstraktor Scionów i wymaż wrogów z pamięci. Niech konstruktor wybuduje jakieś środki obronne - i bunkier przekaźnikowy (relay bunker). Nie omieszkaj wykorzystać złoża odpadów do wzmocnienia obrony nieopodal bazy.

Osiągnąwszy stopień zaawansowania, który ci pozwoli na produkcję bombowca, użyj go (bombowca znaczy) do wsparcie wszelkich sił, które wysyłasz przeciwko bazie Scionów, leżącej na zachód od złoża. Najpierw rozwal co najważniejsze - np. zbrojownię - a potem posprzątaj...

Misja 7-ma:
Przez lunetę

Cele: Zbudować bazę ISDF

Wyślij na poszukiwania Recyklera, zbuduj Scavengera i szybko umieść go na złożu, ponieważ wkrótce pojawią się Scionowie ze Scoutami i Sentriesami. Zbuduj drugiego Scavengera i zajmij złoże nieopodal pierwszego.

Zacznij budować bazę, upewniając się, że właściwie rozmieściłeś wieżyczki (turret) i inne elementy. Nie zapominaj o zasilaniu.

Usłyszawszy wezwanie por. Shabayev, wal na pomoc, mordując po drodze kręcących się Scionów. Potem wyskocz i wbiegnij do budynku, kończąc misję.

Misja 8-ma:
Pomocy!

Cel: Uzyskać pomoc dla por. Shabayev, idąc pieszo do bazy Mansona.

W tej misji musisz zachować ogromną ostrożność, bo idziesz pieszo i jesteś podatny na obrażenia jak nagi ślimak. Uważaj na patrole Scionów i na razie nawet nie myśl o tym, by się któremuś postawić. Przypomina to całowanie lwa w pupę - wątpliwa przyjemność połączona z niewątpliwym niebezpieczeństwem. Uważaj na miejscowe dinozaury - można je położyć ogniem z karabinu (choć trzeba się przygotować na spory wydatek amunicji, bo bydlęta mają zadziwiająco twardy żywot), ale w większych grupach są diablo niebezpieczne.

Ruszaj na zachód do mokradeł, a potem skieruj się na północ ku zachodowi (N-NW). Na radarze zobaczysz kilka power-upów, jeżeli masz taką możliwość, to bierz i korzystaj. Potem skieruj się na zachód do kolejnego bagniska, a stamtąd na południe. Poczekaj, aż formacja Scionów przejedzie - nie zaczynaj walki, bo nie masz szans - a potem skieruj się do kolejnego bagna na zachód. Po drodze zbieraj Dopalacze (power-upy).

Baza jest ku zachodowi. Niestety, podczas zbliżania się do bazy musisz zdać się na szczęście i liczyć na to, że z bazy dadzą ci osłonę ogniową, - bo nie za bardzo jest się gdzie skryć.

Misja 9-ta:
Rozpierducha w dżungli

Cel: Atak na bazę Scion i uratowanie por. Shabayev.

Ruszaj z innymi jednostkami ISDF i załatw Sentry i Warriora Scion, na jakich się natkniesz. Upewnij się, że jedzie za tobą wóz obsługi, by naprawić wszelkie uszkodzenia i rozkaż fabryce zająć się wyrobem uzupełnień, które pewnie ci będą potrzebne.

Dążąc na południe zaczniesz się natykać na twardziel - Scion Guardians. Możesz atakować na wprost, rzucając się im do gardeł, co wymaga sporego szczęścia (bo w gruncie rzeczy nie masz za wielkich sił), albo możesz skorzystać z karabinu snajperskiego, załatwić jednego chyłem i tyłkiem, wskoczyć doń i dopiero wtedy zaatakować pozostałych Strażników.

Wróć ku wschodowi, w dolinę, gdzie czekają kolejni Scioni, razem z Budowniczym. Najpierw zabij Buildera, a dopiero potem jego kompanów. Możesz zrobić to ze snajperki, lub atakując na cały gwizdek, jak wolisz.

Baza Scionów jest już blisko i major podsyła ci do pomocy APC. Rozkaż APC lądować w bazie i w tym samym czasie uderz na nią z zewnątrz. Ruszaj na północ, by spotkać Shabayev, gdy odpadną dymy.

Misja 10-ta:
Oślepiający śnieg

Cel: Założyć bazę. Zbadać trasę nieprzyjacielskich konwojów. Zniszczyć Recykler wroga.

Wyślij Recykler i zacznij budować Scavengery. Wyślij pierwszego zbudowanego przez siebie Scavengera w teren - w końcu trafi na jakieś złoże. Rusz ku temu złożu, znów wyślij Scavengera w teren, a potem rusz na południe, by znaleźć kolejne złoże i jeszcze jedno, które jest na wschodzie. W sumie masz trzy Scavengery. Zacznij ustawiać linie obronne, osobliwie przy łuku nieopodal trzeciego złoża. Kiedy już twe siły okrzepną, skieruj je do łuku.

Wkrótce przez łuk przedostanie się spory konwój Scionów z Recyklerem. Zniszcz go siłami, które tam zebrałeś i umieść radionamiernik tam, gdzie każe Bradley. Zlokalizuj Transmitter, a potem podążaj za Braddockiem do nowego lądowiska, gdzie misja się kończy.

Misja 11-ta:
Na cienkim lodzie

Cele: Ustanowić bazę i przygotować siły do ataku na bazę Scionów. Skierować się do strefy zrzutu. Przeprowadzić osierocony Recykler przez lodowe pole. Zlokali-

zować statek Shabayev. Odprowadzić recykler do miejsca przeznaczenia.
Zniszcz statek, którym tu przybyłeś - wyskocz i umieść gdzieś ładunek (satchel charge). Ruszaj ku północy, by znaleźć swój recykler. Nie ruszaj go, tylko zwab trzy otaczające go lodowe nosorożce na cienki lód. Teraz daj rozkaz Recyklerowi, by ostrożnie skierował się za tobą na lód. Upewnij się, że chodzisz tam, gdzie lód jest ciemniejszy (znaczy grubszy), zamiast po jaśniejszym, cieńszym. Kiedy Recykler zameldujе, że ma już czysty szlak do swego radionamiernika, pozwól mu odejść. Scionowie będą próbowali zatrzymać recykler, w miarę jak podejdzie powoli do strefy zrzutu. Kolejni się pojawią, gdy zbliżysz się do transportu.
Wyślij w teren Recyklera i zacznij budowę niewielkiej bazy. Dowiesz się, że trzeba zniszczyć nękające namiernik drugi działobitnie Scionów. Ustaw kilka Scavengerów przy pobliskich złożach pomiędzy namiernikami (nav points) - pierwszy namiernik jest przy Recyklerze - i upewnij się, że wszystko prawidłowo otoczyłeś umocnieniami wzmocnionymi przez działobitnie (gun towers). Gdyby ktoś chciał cię zaatakować, będzie miał się z pyszna.
Zbuduj kilka pojazdów szturmowych (np. mortar bikes i kilka innych z wyrzutniami rakietowymi) i ruszaj do namiernika drugiego, by zająć się działobitniami. Nie daj się zaskoczyć Scionom, którzy będą cię chcieli zatrzymać - i trzymaj ich z dala od bardziej podatnych na uszkodzenia pojazdów. Koniec misji następuje ze zniszczeniem ostatniej z działobitni Scionów.

Misja 12-ta:
Kontratak

Cel: Odbicie zajętej przez wroga bazy ISDF. Przywrócenie zasilania. Zebranie rezerw i odpadów. Uciszenie broni Scionów w ich bazie.

Trafiasz w sam środek nielichej zawieruchy, nie masz więc czasu do stracenia - wskakuj do Sabre i bierz się za Scionów! Upewnij się, że Recykler się gdzieś nie zabłąka. Uporawszy się z napastnikami, każ holownikowi ściągnąć do bazy porzucone Scavengery i sprowadź je do zakładu treningowego (training facility).

Wypraw je do roboty przy pobliskich złożach. Odbuduj bazę i jej urządzenia obronne, a potem zabierz się za wytwarzanie oddziałów ekspedycyjnych. Do ataku na bazę trzeba mieć przynajmniej kilka sztuk ciężkiego kalibru, więc myśl perspektywicznie. Skieruj się na zachód i załatw działobitnię Scionów ustawioną nieopodal złoża. Zaraz potem zajmij się pobliskim Tytanem i nie żałuj mu niczego, bo będą kłopoty.
Nieopodal jest źródło zasilania, ale też sporo Sciońskich Strażników i lżejszego sprzętu. Najpierw uderz na Strażników, a dopiero potem zajmij się drobiazgami. Potem rozkaż Holownikowi zepchnąć źródło zasilania i rozstrzelaj sciońską machinę obronną.

Misja 13-ta:
Odpłata

Cel: Jak zwykle, nie dać się zabić.

Powinieneś siedzieć spokojnie i czekać na transport - przed skierowaniem się na południe, precz od miejsca akcji. Potem skontaktuje się z tobą Braddock i wyznaczy ci spotkanie z Recyklerem na wschodzie lub południowym-wschodzie. Bazę zbuduj tam, gdzie jest pole odpadów i nieopodal złoże.

Jak już się z tym uporasz, przyjdzie czas na uderzenie na bazę Scionów. Wróć którędy tu przybyłeś, ku północnemu wschodowi, trafisz na działobitnię w jednym z rogów bazy Scionów. Stąd możesz systematycznie zrąbać resztę... a co robić potem, tego łatwo się domyślić.

Misja 14-ta:
Dmuchanie w ogień

Cel: Zbadanie miejsca, gdzie się rozbił ISDF Carrier

Na północ od twojej obecnej pozycji jest kilka złóż, wyślij tam Recyklera i zacznij wyładowywać Scavengery. Udaj się do miejsca katastrofy, gdzie ustawiono radionamiernik i załatw sciońskі ciągnik (Hauler). Możesz też spróbować zastrzelić pilota Ciągnika ze snajperki i odciągnąć pojazd do bazy, ale to sprawa dość ryzykowna i nie zawsze się udaje.

Niestety, nie będziesz mógł sprowadzić normalnego ciągnika, by odciągnąć pojazd, bo od samego początku zwalą ci się na kark Scionowie. Zamiast więc transportu bezpośredniego, odciągnij go do jakiegoś bezpiecznego rejonu i zbuduj obronę dość silną, by wytrzymała większość ataków bez twojej interwencji. I skoncentruj się na rozbudowie bazy, skupiając uwagę na ciężkich jednostkach szturmowych.

Teraz zechcesz pewnie powoli zetrzeć z powierzchni planety bazę Scionów, ponieważ naprawdę ci przeszkadza w sprowadzeniu zbłąkanej owieczki do owczarni. Przestaną się stawiać dopiero, kiedy im porozwalasz większą część bazy.
Podczas powrotu z owieczką do owczarni, natkniesz się na por. Shabayev i staniesz przed wyborem: połączyć się z Braddockiem i kontynuować misje ISDF, czy udać się za Shabayev i zobaczyć kampanię Scion. Kampanię ISDF będziesz mógł prześledzić później, choć jest tu jakiś bug, bo niekiedy niezależnie od twego wyboru gra skazuje cię na kampanie ISDF.

Misja 15-ta:
Los zdrajcy

Cel: Zniszczyć bazę AAN. Dopaść i wymazać z powierzchni globu siły AAN.
Do tej misji otrzymasz niewielką, ale dysponującą sporą siłą rażenia grupę. Pamiętaj, by używać wozów naprawczych do przywracania sprawności twoim oddziałom, zanim się wpakujesz w bitkę z dowodzonymi przez Mansona siłami AAN. Udaj się ku północy, gdzie jest baza AAN, załatwiając po drodze pojazdy zwiadowcze (Scout) i ruchome wyrzutnie rakiet (Missile Scout). Ciężką artylerią rozwal działobitnie (Gun Tower), a gdy dotrzesz do samej bazy, w ten sam sposób załatw wieżyczki na perymetrze. Potem już bez problemu uporasz się z zadaniem.
Kiedy będziesz opuszczał miejsce rozpierduchy, zaatakuje cię z zasadzki Manson i reszta jego oddziałów. W skład południowej grupy napastników wchodzi czołg szturmowy Sentinel - załatw go i będzie po zawodach.

Misja 16-ta:
Całość w Jedności

Cel: Założyć bazę na planecie. Odkryć, jak się dostać głębiej...
Na północny-wschód od twego lądowiska jest kilka złóż, wyślij tam Recykler i wypal kilka Scavengerów. Na początek - dopóki nie zbudujesz bardziej trwałych pozycji obronnych - będziesz musiał się zdać na czołgi rakietowe (Rocket Tank), ale miej się na baczności na Obuchy (Mauler) Scionów, które wkrótce zaatakują twoją bazę.
Zajmij się budową lekkich jednostek szturmowych, a potem opuść bazę, kierując się ku północy przez rodzaj tunelu. Na pierwszym zakręcie skieruj się w lewo i dotrzesz do wejścia w głębiny planety. Nie musisz zajmować się strażnikami, ale jeśli będziesz parł tunelem dalej, mogą sprawić ci nieco kłopotów. Wkrótce się dowiesz, że nadciąga konwój - Ciągnik i dwa Tytany. Niełatwo będzie się sprawić z twoim lekkim sprzętem, ale niech lżejsze maszynki zakręcą się wokół Tytanów, a ty rozwal resztę z daleka (na wszelki wypadek ściągnij jednostki wsparcia). Po zniszczeniu konwoju, misję uznaje się za wypełnioną.

Misja 17-ta:
Rdzeń

Cel: Zniszczenie sciońskiego komputera.

Ta misja jest dość trudna, bo jesteś zdany tylko na siebie. Kompleks tworzy plątanina tuneli i skrzyżowań. Na każdym skrzyżowaniu tkwią dwa roboty strażnicze, które mogą szybko pozbawić cię osłony, oba dość twarde i odporne na uszkodzenia. Mniej więcej co czwarty po zniszczeniu ujawnia kryształ odmładzający, ale może łatwiej będzie ich mijać biegiem, nie podążą za tobą zbyt daleko, bo program ogranicza je do pilnowania pozycji.
Wejścia do niektórych tuneli zamyka pole siłowe, trzeba ci więc będzie lokalizować odpowiednie systemy zasilania w przyległych pomieszczeniach. Każdy z nich wygląda jak



wysoki, na poły przezroczysty cylinder i trzeba go zniszczyć, by wyłączyć pole (zwykle jest jeden system zasilania, albo dwa). Pomieszczenia są strzeżone przez jednego lub dwu strażników, ale jeśli szybko przebiegniesz na drugą stronę kompleksu, zwykle się nie naprzykrzają. Jeśli stwierdzisz, że zaczyna ci brakować amunicji, wyskocz z czołgu i rozwal strukturę z karabinu - w ten sposób stracisz tylko dwa, lub trzy ładunki, zamiast 100-tu czy 200-tu.
Wkrótce dotrzesz do rdzenia struktury, gdzie trzeba ci zniszczyć wszystkie cztery podpory. W tym pomieszczeniu możesz znaleźć kilka odmładzaczy (rejuvenation power-ups). Niestety, aby nie było za łatwo, jak tylko zaczniesz walić w podpory, z jednego rogu pomieszczenia wylecą samonaprowadzające się miny (te ogromne, kolczaste kule). Nie daj się trafić i nadal rozwalaj kolumny (krąg i cel, krąg i cel). Nie zalecamy spadku do środka, bo ciężko się stamtąd wydostać (choć jest tam power-up). Tak czy owak kilka z tych min cię trafi, więc używaj power-upów rozsądnie i z umiarem. I wciąż rób uniki.
Po zniszczeniu czterech podpór będziesz miał około 100 sekund na wydostanie się precz do miejsca, gdzie zacząłeś. Zapisz grę. Ponieważ niektóre z tunelów, przez które lazłeś, będą zawalone i trzeba ci poszukać obejść. Jeśli zawrócisz częściej niż raz, zabraknie ci czasu, dlatego dobrze jest zapisywać grę. Jak się wydostaniesz, koniec i zwycięskie fanfary...

III B - Kampanie Scionów

Jest tu w sumie siedem misji i nie masz niemal możliwości nauki - za wyjątkiem misji pierwszej. Aby się wszystkiego nauczyć, trzeba przynajmniej dwu misji, ponieważ Scionowie planują swe kampanie nieco inaczej, niż ISDF. Zasady jednak pozostają takie same.

Jak się okazuje, Scionowie są potomkami Furii, które uciekły z wojny stoczonej w poprzedniej części cyklu BATTLEZONE. Zwiali do odległego systemu gwiezdnego i znaleźli planetę pełną pozostałości po cywilizacji Cthon, starej rasy wykorzystującej Biometal. Aby wrócić na Ziemię i odzyskać siedzibę przodków, Scionowie pierwej muszą przekształcić nieprzyjazne im środowisko Mrocznej Planety, co oznacza, że trzeba im dostać trzy kryształy mocy, ukryte na Mire przez siły ISDF.



Misja 1-sza:
Transformacja

Cel: Założyć bazę. Eskortować ciągnik.

No dobra... jesteś Scionem i masz cienki głosik (jak Shabayev). Zacznij budowę bazy wykonując instrukcje Shabayev. Musisz się nauczyć, czym się różnią jednostki Scion od ich odpowiedników w siłach ISDF. Skonstruuj Wypalarnię (Kiln) i przećwicz budowę rozmaitych systemów obronnych bazy, a potem zbuduj kilka pojazdów klasy Warrior i wykonaj wycieczkę mającą na celu zapoznanie się z otoczeniem i po okolicą.
Z tą wycieczką to się pospiesz, bo Delta Flight zostanie zaatakowana. Trzeba ci będzie odeprzeć napastników, eskortując Ciągnik i jego ładunek kryształu mocy do namiernika numer dwa. Zostaniesz odcięty przez osypisko, ale Ciągnik zostanie pod twoją kontrolą - skieruj się ku zachodowi i ciągnik też niech tam podąży. Zbliżywszy się do ruin będziesz miał honor spotkać ISDF Sentinel - zachowaj czujność i załatw go jak najszybciej. Spróbuj wykorzystać przeciwko niemu przewagę szybkości i ruchliwości.
W miarę postępów, natkniesz się na kolejnego Sentinela i Scouta - nie zapomnij o twoich samobieżnych minach Seeker, które są bardzo skuteczne i potrafią nanieść sporo szkód. Kiedy wreszcie pojazdy przeciwnika (ISDF) zostaną wykończone przez Epsilon Wing, przejmą eskortę Ciągnika i nastąpi koniec misji.

Misja 2-ga:
Zasadzka

Cel: Zaczaić się na przeciwnika. Przejąć nietkniętą bazę ISDF.

Zacznij rozbudowę bazy nieopodal jednego ze złóż (zbuduj kilka Scavengerów, Guardianów, Healera i Buildera). Wkrótce baza zostanie zaatakowana przez ISDF (będą cię niepokoiły Scouty i od czasu do czasu coś cięższego).

Zajmij się teraz budową grupy uderzeniowej i skieruj ją do namiernika, gdzie masz zamiar urządzić zasadzkę. Zbuduj tam obie szczęki imadła, zostaw kogoś, by go pilnował i chyłem oraz tyłkiem skieruj się do bazy ISDF. Zaatakowawszy siły ISDF wycofaj się żwawo do zasadzki, gdzie będziesz mógł spokojnie zgnieść wroga w dogodnych warunkach.

Zbuduj Scavengera, by zajął złoże nieopodal nowego artyleryjskiego namiernika i dobrze go strzeż. Potem zajmij się budową Łucznika, lub dwu i niech zaczną bombardować systemy zasilania bazy ISDF. Kiedy to się stanie i kiedy załatwisz obronę zewnętrzną, możesz wziąć bazę bez większego wysiłku.

Misja 3-cia:
Kryształy

Cel: Dokończyć budowę bazy Scion. Zaatakować bazę ISDF. Odzyskać kryształ mocy.
Zbuduj bazę, wyślij na zewnątrz dwa Scavengery i zacznij rozbudowę linii obronnych, bo wkrótce zaczną cię nękać natręci z ISDF. Oni także zaczną wysyłać Scavengery do pobliskich złóż. Te Scavengery musisz niszczyć - co będzie ich mocno irytowało. Nowe wysyłane w pole Scavengery/ Odzyskiwacze trzeba ci będzie dobrze chronić.

W swojej bazie zbuduj grupę uderzeniową, zanim się jednak tym zajmiesz, wyślij kilka szybkich, ruchliwych jednostek i oczyść drogę pomiędzy twoją bazą i bazą ISDF - tamci zostawili kilka uzbrojonych w wyrzutnie rakiet czołgów, które mogą ci zdrowo przygrzać w plecy, jeśli się nimi nie zajmiesz wcześniej. Nie są za bardzo ruchliwe, ale też i nie muszą takimi być, a potrafią przywalić z daleka. Nie zapomnij o zbudowaniu wozu serwisowego, który w razie potrzeby zajmie się naprawą uszkodzeń. Grupa szturmowa powinna się składać z ciężkich jednostek szturmowych wspartych szybkimi, ruchliwymi jednostkami - na wypadek przeciwnatarcia ISDF.

Baza ISDF nie jest wielka - strzeże jej kilka ruchomych jednostek i działobitnia (gun turret). Załatw wieżę rzucając przeciwko wrażym jednostkom własne. Potem ruszaj do niedalekich generatorów mocy i Scavengera - dokonaj też napraw (w razie konieczności). Załatwiwszy nieprzyjaciół weź kryształ mocy.

Misja 4-ta:
Eskorta

Cel: Reaktywować Alchemitor.

Nie masz tu żadnej bazy do budowania - Najważniejsza (poza celem wymienionym wyżej) jest opieka nad Ciągnikiem, który targa kryształ mocy. Choćby nie wiem co, ciągnik ma być nietknięty.

Zaraz też zostaniesz zaatakowany przez Scouta ISDF. Zabij go szybko i sprawnie. Każ całej kolumnie ruszyć za tobą - ale miej na uwadze fakt, że Ciągnik jest bardzo wolny. W miarę zbliżania się do Alchemitora będziesz coraz częściej atakowany przez rozmaite jednostki ISDF. Najpierw rozwalaj najcięższe (osobliwie czołgi z wyrzutniami rakiet), a dopiero potem zabieraj się do drobiazgu.

Kiedy pojawią się dwa Scouty Scionów i zaproponują drogę na skróty, nie daj się zwieść i rozwal oba - to podstęp. Potem natkniesz się na ugrupowanie czołgów ISDF, ale jeśli zdołasz dokonać napraw, czołgi nie powinny ci sprawić kłopotów. Kiedy trafisz do Alchemitora, skieruj tam Ciągnik - i po zabawie.

Misja 5-ta:
Nie ma co liczyć na pomoc

Cele: Założyć bazę. Uszkodzić posterunek Nowego Reżimu. Zlokalizować bazę AAN i obronić ją przed siłami Nowego Reżimu
Jak zwykle w misji Scion, kiedy masz Recykler, zbuduj bazę, ustaw Scavengery przy dwu pobliskich złożach i zacznij rozbudowywać obronę bazy poprzez Strażników (Guardians). Wkrótce zaczną się ataki ISDF - od północy. Nie masz zbyt wiele czasu na subtelne przygotowania obronne - wyślij w teren kilku Guardianów, rozdziel zadania Scavengerom i zacznij budować cięższe, lepiej opancerzone pojazdy. Wkrótce nastąpi kolejny, cięższy do odparcia atak ISDF.
Po odparciu ataku Shabayev zechce, byś zdjął most wiodący do bazy Scion. Weź ze sobą paru pomocników, bo most jest strzeżony przez trzy czołgi ISDF. Po uporaniu się z obroną, zajmij się mostem.
Potem będziesz musiał podskoczyć do bazy AAN i obronić ją przed atakami ISDF. Weź ze sobą Buildera. Shabayev zechce, byś zbudował działobitnię (gun spire) nieopodal miejsca, skąd przychodzą ataki. Możesz rozbudować swój zapas Biometalu przez wysłanie Scavengerów do pobliskich złóż, choć nie ma gwarancji, że napastnicy ISDF nie pójdą za Scavengerami (co byłoby przebiegłą dywersją).
Ataki ISDF będą ciężkie i wsparte potężnymi siłami. Kiedy je odeprzesz, misja zostanie uznana za wypełnioną.

Misja 6-ta:
AAN

Cele: Zniszcz bazę Braddocka, zanim dotrze do niej konwój. Ukryj siły Scion wewnątrz bazy. Zniszcz konwój scionskich rebeliantów.

Znów jesteś przy jednostkach ludzkich, ale znasz już sposób postępowania: wysłać Recykler, zbudować dwa lub trzy Scavengery, (trzeci może się rozejrzeć za Biometalem), obstawić się liniami obronnymi z Guardianow, potem dodać kilka bunkrów (turrets) i zbudować warsztaty naprawcze (repair bay) oraz wóz serwisowy do reperacji bazy. Potem zbuduj fabrykę i zacznij gromadzić siły do szturmu. Weź ze sobą kilkanaście ciężkich czołgów i parę lżejszych pojazdów.

Kiedy dotrzesz do bazy ISDF, możesz szybko załatwić generatory mocy i Recyklerem choć uważaj na jednostki ISDF, które będą chciały ci przeszkodzić. Po zniszczeniu Recyklera pojawi się grupa Scionów rebeliantów z ostatnim kryształem mocy - i nie będą się zachowywali przyjaźnie. Trzeba ci będzie ich załatwić. Zabezpiecz Ściągacz z kryształem mocy, żebyś później nie musiał się o niego martwić.

Misja 7-ma:
Braddock

Cele: Założenie bazy. Kontrolowanie wąwozu.

Nieopodal jest tylko jedno złoże odpadów, możesz więc zbudować dwa Scavengery i kazać drugiemu pokręcić się po okolicy, aż uda ci się przejąć jeden z pobliskich ekstraktorów ISDF. Ten jednak jest broniony przez grupę prawdziwych twardzieli. Tymczasem zajmij się budową lżejszych jednostek i odpieraniem ataków ISDF - co nie powinno być trudne.

Kiedy przejmiesz zajęte dotychczas przez ISDF złoże - tamci nie będą zadowoleni, więc dobrze się obstaw Guardianami i innymi jednostkami. Upewnij się też, że dobrze broniony jest Recykler. Rozbudowawszy bazę, zbuduj grupę uderzeniową złożoną z kilku jednostek i weź drugi Ekstraktor, strzeżony przez grupę prawdziwie twardych pojazdów (czołgi i inne, lżejsze jednostki). Po zniszczeniu tych jednostek i ekstraktora, przejmij Złoże przy pomocy innego Scavengera i obstaw je solidnie - w razie potrzeby możesz ściągnąć tu środki obronne z pierwej zajętego złoża.
Drogę do bazy ISDF blokują teraz trzecie i czwarte złoże. Zbuduj tyle ciężkich jednostek, ile tylko zdołasz - jeśli uważasz, że masz ich dość, zbuduj jeszcze parę, ot tak, na wszelki wypadek. Nie wysyłaj ich wszystkich na raz, bo będą się tylko potykać jedna o drugą. Pchnij za nimi Healera.

Teraz czas załatwić bazę, zbuduj więc środki do ataków na bazę - kilka Archerów - i jak zawsze pierwej załatw z daleka systemy mocy. A potem wal na całego. Tak trzymać i nie popuszczać.
Po ostatecznym zniszczeniu bazy ISDF, masz nową robotę - wróć do Alchemitora i zabij Braddocka. Będzie siedział w Attyli, trzeba ci więc zabrać coś poręcznego. Ale to już ostatni bój, a resztą niczego więcej ci nie przeciwstawi, więc nie musisz się tak bardzo spieszyć. Jak go sfajczysz, misja i kampania dobiegną końca.

Jeśli chcesz rozegrać resztę scenariuszy w kampaniach ISDF, zajrzyj do niżej opublikowanych cheatów.
Może się zdarzyć, że będziesz musiał trochę pokombinować i pooszukiwać. Oto jak tego dokonać...

Wszystkie kody wprowadzasz, naciskając jednocześnie CTRL i (~). Pojawi się konsola, na której będziesz mógł wpisać następujące kody.

game.cheat bzbody - nieograniczona ilość tarcz (unlimited shields)
game.cheat bzfree - nieograniczona ilość pilotów i środków (unlimited pilots and resources)
game.cheat bzradar - cała mapa
game.cheat bztnt - nieograniczona aminicja
game.cheat bzview - komunikacyjna linia satelitarna bez konieczności budowania takowej
W rzeczy samej jest cały zestaw rozkazów, które mogą zmienić całkowicie grę. Wypisz "ls" literę "l" jak "Leon" i "s" jak Stanisław, a pojawi się cała lista rozkazów. Potem wypisz indywidualną komendę i dostaniesz listę podrozkazów. Każdy z podrozkazów inicjuje "." Po komendzie głównej: np. -

ai.winmission - automatycznie zwyciężasz w misji.

Komenda główna to "ai"; podkomendą jest "winmission". Możesz poeksperymentować - ale miej na uwadze, że niektóre z eksperymentów mogą zawiesić ci system.

Simkin

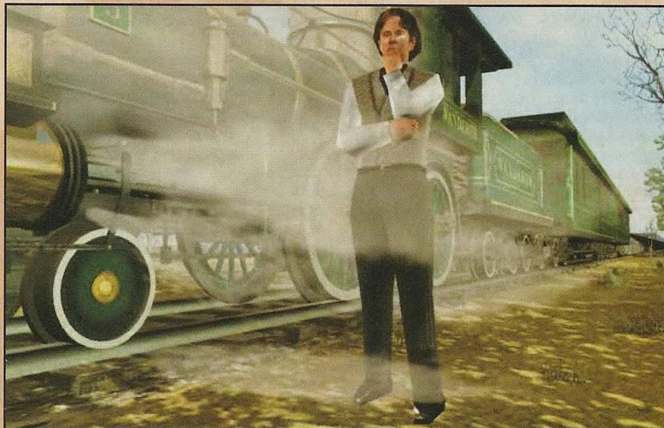
producent: SouthPeak Interactive
platforma: PC

Wild Wild West: Steel Assassin

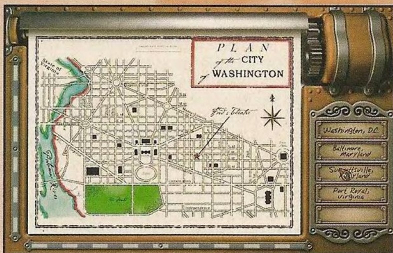
Komputerowa wersja kinowego przeboju Wild Wild West jest całkiem niezłym miksem przygodówki z westernową strzelaniną. Równie często trzeba używać głowy, co sięgać po colta. Niektóre zagadki są naprawdę trudne, dlatego postanowiłem Wam nieco pomóc i opisać, jak sobie agenci West i Gordon radzą z przeciwnikami prezydenta Granta.

Easy Street

Rozpoczynasz grę po oglądnięciu trochę przydługiej cut-scenki. Znajdujesz się obecnie w wagonie pociągu, będącym jednocześnie Twoją kwaterą główną. Podejdź do gabloty po prawej stronie i wybierz z niej broń na tę misję. Poza Coltem kaliber 45 radzę Ci zabrać ze sobą Dual Coil Lighting Generator, Six-Barrel Shotgun, Sick-Gas Canister Mortar, Spinning Disk Rip-Ejector. Naprzeciwko gabloty ze spluwami jest projektor. To taki bank danych. Jeżeli lubisz czytać nudne rzeczy, to możesz sobie poczytać, co tam jest napisane. W sumie jest to mało istotne, chyba że chcesz wiedzieć wszystko o spisku przeciwko Grantowi. Teraz skieruj się w stronę drzwi i obejrzyj sobie kolejny filmik, jak West podjeżdża pod knajpkę. Na początek porozmawiaj z Byrdem. To ten koleś siedzący nad krzyżówką przy drzwiach wejściowych. Pomóż mu rozwiązać krzyżówkę to właściciel spojrzy na Ciebie łaskawszym wzrokiem. Prawidłowe odpowiedzi to: 6 poziomo GRANT, 1 pionowo JOHNSON i 5 poziomo LINCOLN. Właściciel zapyta się Ciebie, czy potrafisz zrobić coś z maszyną, stojącą na blacie, aby działała jak korkociąg (jakby nie mógł używać, do otwierania butelek zwykłego korkociągu!). Podejdź do kominka, zdejmij z niego róg z prochem (Powder Horn) oraz wycior (Musket Ramrod) i pogrzebacz (Fireplace Poker), a obok kominka znajdziesz miech. Jego także weź. Zbliż się do tej dziwnej maszyny i użyj wyciora. Potem skorzystaj z miecha i voile! Cut-scenka. Porozmawiaj z zadowolonym właścicielem (Mr. Street) i popytaj go o wszystko. Przejdź do jadalni. Ujrzysz tam płaczącą kelnerkę Misty. Ze stołu weź szczypce i porozmawiaj z Misty. Nie jest ona zbyt rozmowna, ale nie poddawaj się. Zacznij rozmowę jeszcze raz. Misty podzieli się z Tobą jej kłopotami. Przeczytaj kartkę, którą Ci pokaże. Prawidłowa odpowiedź to Mr. Byrd. Popytaj ją o wszystko. Rozmowa ta będzie podsłuchiwana przez facetów, którzy wcześniej siedzieli przy stoliku koło Byrda. Chyba szykują się kłopoty. Zanim to jednak nastąpi, wdzięk osobisty Westa spowoduje, że wyląduje on w pokoju Misty. Oglądnij sobie filmik i bądź przygotowany na walkę. Po zakończeniu cut-scenki, pocałuj Misty. Z góry zaczną do Ciebie strzelać. Ze stoły zabierz igłę i pobiegnij do drugiego wyjścia. Użyj igły na zawiasach, ale zanim to uczynisz, naładuj najpierw wszystkie bronie. Wyjdziesz z tyłu oberży. Przed Tobą, za poukładanymi szczapami drewna, kryje się uzbrojony facet. Rozłóż go z colta. Naładuj go ponownie i kiedy ruszysz zostaniesz ostrzelany przez kolejnego pacjenta, chowającego się w kurniku po lewej. Schowaj się za wozem z beczkami i stamtąd raź przeciwnika celnym ogniem. Kiedy padnie, przeszukaj jego zwłoki oraz faceta, który krył się za drewnem. Obok tych drugich zwłok stoi wóz. Kliknij na jego przedzie (kursor powinien być zielony). Oglądniesz filmik, jak Jim West pcha wóz w stronę wieży, na której siedzi kolejny złoczyńca. Kiedy skończy się cut-scenka, z krzaków wyskoczy uzbrojony drab. Zastrzel go jak najszybciej i biegnij na drabinę na dole ekranu. Wejdź na nią i zastrzel gościa, czającego się na wieży. Przeszukaj trupa i skieruj się w prawo u dołu ekranu. Dojdziesz do stajni. Zmień broń na Dual-Coil Lightning Generator i wejdź do środka. Nad Tobą, na piętrze jest bandyta. Strzel w zawieszony pod sufitem ul. Zabij faceta i idź w lewo. Kliknij na beczce z olejem w kącie. Cut-scenka. Idź do wejścia i załatw znajdującego się tam przestępcę. Przeładuj wszystkie spluwy. Wejdź do pomieszczenia obok. Jest tam dwóch pacjentów, którzy mogą Cię trochę pokiereszować. Nie martw się tym jednak zbytnio, bowiem jest to ostatnia część planszy. Po wejściu do pomieszczenia, strzel z Sick-Gas Canister Mortar do najbliższego przeciwnika. Jeżeli wykonasz to w odpowiedni sposób, to powinno się oberwać obu. Zmień szybko broń na colta i dobij ich, zanim odzyskają świadomość. Kliknij na konia. To już koniec pierwszego poziomu.







The Bull Pen

W tej misji dobór broni jest bez znaczenia. Ponieważ nie będziesz i tak mógł ich używać z powodu ciemności. Rozpoczniej więc misję z tym, co masz w ręce, a pożyteczne bronie znajdziesz w czasie misji. Rozpoczniesz w tawernie. Wokół nie ma żywej duszy. Podejdź do maszyny z korkociągiem i podnieś korek. Następnie podejdź do kominka i weź miech. Tym razem jednak użyj go na spluwaczce (stoi na podłodze przy barze). Podejdź do okna za barem. Otwórz okno i obejrzyj filmik. Użyj miecha (z "wodą") na latarni, a następnie użyj również pogrzebacza. Cut-scenka. Kliknij na latarni i weź znajdujący się tam przedmiot (Wet Lantern Wick). Jeżeli według Ciebie to było obrzydliwe, to wyobraź sobie, co musiałbyś zrobić, gdybyś nie miał miecha ;). Użyj teraz Wet Lantern Wick jako suszarki, a potem za pomocą metalowych szczypiec (tych z jadalni) weź z paleniska trochę żaru. Wróć się do latarni i włóż suchy Lantern Wick na miejsce oraz użyj żaru, aby ją zapalić. Obejrzyj filmik. Twoi przeciwnicy, jak widać, nie mają żadnych skrupułów, a ich ofiarą pada biedna Misty. Jeżeli myślisz, że uda Ci się uciec przez okienko, to jesteś w błędzie. Zostało ono zabite gwoździami od drugiej strony. Nadszedł czas, aby zajrzeć do szafy. Użyj do otworzenia Small Fancy Key (zdobyłeś go w poprzedniej misji). Podpowiedź do rozwiązania zagadki powinieneś znaleźć w Journal lub w Photo-Whatjamighcallt. Wejdź do środka. Podnieś chusteczkę Misty z podłogi, kliknij na stole i weź Night-Vision Pistol. Kliknij na beczce z prochem i użyj Powder Horn (róg z prochem, który wziąłeś znad kominka). Napełnij go prochem. Uwaga: jeżeli masz żar lub parę, to możesz podpalić beczkę. Dom wybuchnie. Wejdź na górę do baru. Wrogowie za-



czną strzelać do Ciebie. Stań za barem, a wtedy raczej nie zostaniesz trafiony. Po prawej i lewej są dwie zbite szyby (w pobliżu stołu, przy którym grali w warcaby). Skieruj się jednak najpierw do jadalni, co nie jest takie proste, bo jest ciemno. Kliknij na górnej części szafki (tą z talerzami niedaleko wejścia koło schodów. Łatwo jest ją ominąć, więc dobrze szukaj). Teraz skieruj swe kroki w stronę kuchni. Popatrz na stół z wielką miską. Stoi on po prawej stronie. Na stole leży zapałka, którą musisz wziąć. Następnie wyciągnij Night-Vison Pistol. Kliknij na prawym oknie. Wróg znajduje się po lewej stronie ekranu. Trzymaj swój kursor na nim i zastrzel go, zanim on trafi Ciebie. Uwaga: jeżeli nie naładujesz swojego pistoletu, a zaczniesz strzelać, to zginiesz. Teraz kliknij na oknie z lewej. Później szybko kliknij na pamiątkowej armacie stojącej na barze. Użyj Powder Horn i Gun Powder na otworze, a potem wyciągnij z niego korek. Użyj sznurka na korku. Uwaga: użyj zapałkę lub żar. Wybór jest bez znaczenia. Tak czy inaczej musisz sprowadzić wrogów do tawerny, zanim odpalisz armatę. Podejdź do okna i strzelaj, aż przeciwnicy przybiegną do Ciebie. Jim West automatycznie odpali armatkę.

Barn Burner

Rozpoczniesz ten poziom w siodle. Weź ze sobą Colt 45, Spencer Reapeting Rifle (przyda Ci się coś z dużym zasięgiem), Sick Gun. Skręć w prawo. Zobaczysz faceta, stojącego na rozstaju dróg. Pozwól, aby on podszedł do Ciebie, ale zanim zbliży się na bezpośredni dystans, zabij go (po zabiciu go dostaniesz Percussion Caps). Jeżeli nie uda Ci się go zabić, to skieruj się do następnej lokacji po prawej i zabij gościa, który tam się znajduje. Również i on posiada Percussion Caps. Pójdź dwie lokacje dalej na prawo i idź za facetem. Droga w tej drugiej lokacji skręca w prawo. Ujrzysz dwóch wrogów. Zabij ich pojedynczo. Ja użyłem w tym celu Dual-Coil Lighting Generator, ale równie dobrze możesz użyć cokolwiek innego. Skieruj się teraz w prawo. Za drzewami po prawej stronie pojawi się jeden pacjent, a tuż za nim następny. Szybko wycofaj się do poprzedniej lokacji i gdy ten pierwszy wejdzie tam za Tobą, zabij go. Podobnie uczyń z drugim facetem. Ze sterty drewna (koło drogi) weź siekierę oraz kawałek drewna. Następnie kliknij siekierą na tym drewnie. Powstanie Wood Kindling, czyli nie mniej, ni więcej tylko drewno na rozpałkę. Nie idź teraz przypadkiem dalej w prawo, ale wróć się drogą, którą tu przybyłeś. Gdy dojdziesz do rozwidlenia dróg skieruj się nad rzekę. Kiedy dojdziesz do niej zauważysz, że nie ma tutaj żadnego mostku. Za to stoi drzewo. Co by tu można było zrobić? Oczywiście użyj siekiery na drzewie. Oglądniesz sobie cut-scenkę. Drzewo upadnie tworząc most, ale przy okazji oberwie Twój koń. No cóż, nie jesteś przecież drwalem ;). Pojawi się zły facet, więc go zabij czymkolwiek. Przejdź po powalonym drzewie na drugą stronę. Przygotuj sobie Dual-Coil Lighting Generator i rozpraw się tam z kolejnym wrogiem. Ponownie naładuj broń i rusz przed siebie. Załatw kolejnego przeciwnika. Podejdź do skrzynki z dynamitem i weź go. Wróć się z powrotem przez rzekę i do konia. Potem skieruj swe kroki do miejsca, gdzie leży sterta drewna i dalej pójdź w prawo. Natkniesz się na złego faceta na koniu. Twardziel z niego! Ale nie dość, aby nie ulec shotgunowi ;). Przeszukaj jego zwłoki. Zamiast shotguna możesz użyć Spinning Rip-Disc Gun, gdy będzie on ładował swoją broń. Wybór należy do Ciebie. Musisz to jednak zrobić bardzo szybko. Podlecz się trochę za pomocą bandaży (masz je jeszcze prawda?) i idź do następnej lokacji. Zostaniesz ponownie zaatakowany. Ten przeciwnik jest jednak słabowity. Bez problemu sobie z nim poradzisz. Pójdź teraz w prawo. Tylko nie zbliżaj się za bardzo do stodoły. Może to bowiem kosztować Cię życie. Wejdź na wzgórze. Czeka Cię tam walka z dwoma bardzo niedobrymi facetami. Radzę Ci na początek użyć Sick-Gas Gun, a potem dokończyć sprawę Spinning Rip-Disc Gun. Mam tylko nadzieję, że starczy Ci amunicji. Ewentualnie możesz też skorzystać z Dual-Coil Lighting Generator. Ponieważ są tutaj kamienie, może się zdarzyć, że będziesz miał mały problem. Rykoszety. Staraj się więc tak strzelać, aby nie trafiać w kamienie. Teraz pójdź w prawo. Pora rozprawić się z wieżyczką. Kliknij na kamieniach nad wieżyczką (kursor zamieni się w oko) i użyj dynamitu. Cofnij się. No jeszcze dalej! Najlepiej do poprzedniej lokacji. Teraz strzel z byle jakiej broni. Wróć się do miejsca, w którym zsiadłeś z konia i skieruj się do stodoły (czarnoszary budynek z prawej). Weź bat do bicia byków zawieszony na ścianie (niedaleko drzwi). Następnie weź leżącą na beczce rurkę (Lead Pipe) oraz siano leżące na kolejnej beczce. Możesz też przeczytać to co jest napisane na ścianie. Ujrzysz również dziwną maszynę przypominającą wielki kocioł. Podejdź do niej i zanotuj pięć "wskazówek":

1. górny wskaźnik (ten najwyżej pośrodku)
2. duży wskaźnik (na lewo od poprzedniego)
3. małe, szare metalowe kółko (na samym środku)
4. ośka znajdująca się na tym metalowym kółku
5. drewniane kółeczko

Teraz podejdź do domu. Weź wiadro stojące na podłodze. Obejrzyj je, a następnie użyj siekiery na zamku. Wejdź do środka i kliknij na krześle. Zobaczysz cut-scenkę. Wejdź do kuchni i połóż wiadro pod pompą. Użyj rurki na pompie i napełnij wiadro wodą. Weź napełnione wiadro oraz tackę (Dirty Metal Tray), która leży na podłodze koło pompy. Użyj chusteczki, aby ją wyczyścić. Następnie kliknij na szafce obok krzesła i użyj bata na długim sznurze od żyrandola wystającym z sufitu. Obejrzyj spokojnie filmik. Wejdź do korytarza i podnieś Doily (ciekawe jak to określić po polsku?), a potem użyj siekiery, aby rozwalić mur. Kolejna cut-scenka. Kliknij na kole w tym pomieszczeniu i weź oponę rowerową. Wróć się z powrotem i użyj ponownie bata na sznurze od żyrandola. Teraz do stodoły, gdzie użyj Doily na zapisanym murze. Potem użyj tacki na haku, znajdującym się słupku. Cut-scenka. Po obejrzeniu filmiku użyj bata i weź drewniany wieszak z podłogi oraz papier. Kolejna cut-scenka. Zły koleś rzuci lampą w siano. Efekt tego posunięcia jest oczywisty. Kliknij na boilerze (to ten wielki kocioł). Najpierw otwórz wskaźnik numer 1 i użyj na nim wiadra z wodą. Następnie numer 2 i użyj drewna na rozpałkę oraz siana. Na ośce (numer 4) użyj drewnianego wieszaka i oponę rowerową na drewnianym kółeczku (numer 5). Następnie wysmaruj wszystko dookoła małego, szarego kółka (numer 3) olejem (Liniment Oil). Na koniec kliknij na tym kółku. Skończone! Przyszedł czas, aby trochę pograć Artemusem Gordonem. Grając nim, będziesz musiał używać o wiele częściej szarych komórek. Taki to on już jest. Dżentelmen i wynalazca, będący totalnym przeciwieństwem Jamesa Westa. Sam zresztą szybko zauważysz dzielące ich różnice. Niemniej jednak Gordon, choć stosuje inne metody, jest równie skuteczny co West.

Parkhurst's Ladies

Kliknij na stole z chemikaliami (na obojętnie jakiej flaszce). Weź trochę smaru (Mechanically Assisted Grease) i nasmarowany kwasem sznurek (Formable Putty Acid String). Potem przeczytaj to, co jest napisane w książce. Kliknij na szarym stole i pozbieraj z niego wszystkie nie porozbijane gadżety. Skieruj się na dół i zatrzymaj się przy pustym stole. Zabierz stamtąd wszystkie trzy maski i przejdź przez drzwi. Podejdź do czegoś, co chyba ma być prototypem automatycznej sekretarki (Vocal Messaging Service) i przesłuchaj wszystkie wiadomości od Jima Westa. Wróć się do projektora w bibliotece i obejrzyj wszystkie slajdy. Czas rozpocząć nową misję. Zobaczmy teraz, czy Artemus potrafi podróżować z klasą. Pójdź na nabrzeże. Posłuchaj konwersacji pomiędzy kobietą a strożem. Następnie użyj na sobie munduru marynarskiego (Sailor Uniform). Jak to zrobić? Weź do lewej ręki mundur, otwórz Inventory i kliknij na swojej postaci. Wejdź na nabrzeże, a następnie skieruj się na dół screenu. Na środku ujrzysz znak z napisem "Danger: Rotten Wood". Kliknij na nim i go usuń. Po prawej stoi beczka, którą wcześniej już zapewne zauważyłeś podczas początkowej konwersacji. Użyj N-CEE&R (Non-Contaminating Evidence Examiner And Retriever - za nic w świecie nie potrafię tego nazwać po polsku) na odcisku stopy koło beczki. Podnieś kawałek drewna i ponownie użyj N-CEE&R na czerwonej farbie lub krwi (nie wiem do końca, co to jest, ale i tak to nie ma znaczenia). Kliknij jeszcze raz na tej plamie, aby pobrać próbkę. Następnie kliknij na górze beczki i użyj znowu N-CEE&R na miedzianym drucie, który znajduje się z prawej strony. Kolejny raz użyj N-CEE&R na metalowej drzazdze (na lewo od beczki) i kliknij jeszcze raz, aby wziąć próbkę. Użyj N-CEE&R na sierści czy też włosach leżących na podłodze. Dobra, teraz kliknij na swoim przenośnym laboratorium detektywistycznym (Portable Forensic Analysis) i użyj kolejno Evidence, Make Up Sample & Evidence, Metal Sliver (metalowa drzazga). Pójdź do lokacji po prawej i zlikwiduj tam kolejny znak z napisem "Danger: Rotten Wood". Za znakiem po lewej stoi skrzynka. Użyj na niej kawałka drewna. Dostań się na statek wejściem dla załogi. Pójdź za maszt i tam zmień przebranie na Parkhurst Costume. Spróbuj prześlizgnąć się przez wejście dla pasażerów (znajduje się po prawej). Niestety uciążliwa Marcella pokrzyżuje Twoje plany. Wróć się po marynarski mundur. Przejdź przez wejście dla załogi. Znajdź miejsce, gdzie będziesz mógł się swobodnie przebrać. Na przykład za beczką lub skrzynką i przebierz się jeszcze raz w Parkhurst Costume. Spróbuj przedostać się jeszcze raz, ale tym razem trzymaj się z daleka od Marcelli. Zauważy Cię ona jednak i ruszy za Tobą. Poprowadź ją do miejsca, gdzie są przegnite deski. Czeka ją kąpiel ;). Szkoda, że potrafi pływać! Musisz się ponownie przebrać w marynarski mundur. Wróć się na statek i za masztem przebierz ponownie w Parkhurst Costume. Następnie omiń dwoje pasażerów i przejdź przez wejście dla nich. Zrobione!

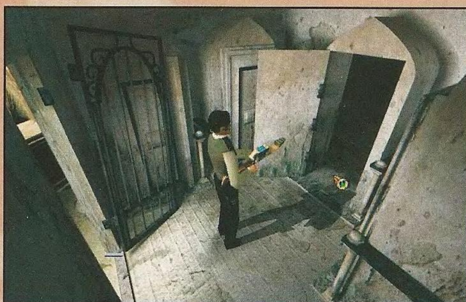
Harbor Cruise

Możesz się przebrać z powrotem w normalne ciuchy Artemusa. Teraz przesłuchaj Vocal Messaging Service, aby rozpocząć kolejną misję. Co my tu mamy? Wygląda jak prototyp... wodolotu!

Wejdź na górę po drabinie i zejdź na dół po schodach. Potem dwie lokacje w lewo. Przyjrzyj się przyciskowi przy schodach (kursor zamieni się w oko). Użyj nasmarowanego kwasem sznurka (Formable Acid String) na schodach, a potem smar (Mechanically Assisted Grease). Teraz potrzebujesz trochę czasu. Kiedy już będziesz gotowy, naciśnij na klawiaturze "C". Kliknij na schodach i obejrzyj cut-scenkę. Po schodach wejdziesz do kajuty oficerskiej. Kiedy kursor zamieni się w oko, kliknij na podłodze. Użyj na tej podłodze Formable Acid String. Obejrzyj filmik. Kliknij na dziurze, a potem na doniczce po lewej i na doniczce, która jest najbardziej z lewej. Znajdziesz tam coś napisanego. Litery układają się w "RD LAE RHI". Użyj teraz Intensely Sensitive Safe-Crac-



king Stethoscope (chciałbyś zostać kasiarzem?). Szybko dojdziesz do tego, że R oraz l rozpoczynające słowa to w rzeczywistości "Right" i "Left", czyli prawo i lewo. No dobra, ale co z pozostałymi literami? Może to są tak naprawdę cyfry? Może A to 1, B oznacza 2 etc. Spróbujmy. Co my tu teraz mamy? "R4 L15 R89"!!! Bingo! Dobierz się zatem do sejfu, korzystając z tego kodu. Pociągnij za rączkę i otwórz sejf. Kliknij na fioletowej książce i przeleć przez wszystkie jej strony. Opuść pomieszczenie frontowymi drzwiami. Nocny stróż stoi po lewej stronie screenu. Ten fragment gry jest troszkę skomplikowany. Musisz się pozbyć wszystkich opryszków z wodolotu. Dwóch stoi przy drabinie, po której tu się dostałeś i jeszcze jeden przy następnej drabinie. Przyda Ci się do tego stróż. Podejdź do miejsca, gdzie stoi dwóch zbirów. Szybko pobiegnij drogą pod nimi. Jeden z nich podąży za Tobą. Akurat tę drogę patroluje stróż, który gdy zobaczy ścigającego Cię zbira zacznie strzelać. Jeżeli wszystko poszło zgodnie z planem, to zastrzeli go. Kolej na następnego opryszka. Przejdź do lokacji z prawej i tam kliknij na górnym, prawym rogu ekranu (kursor zamieni się w oko). Kliknij też na sznurze. Cut-scenka. Po jej obejrzeniu kliknij ponownie na sznurze, a potem na kotwicy. Teraz zwab opryszka pod kotwicę. Obejrzyj filmik. Pora na małą pogawędkę z ostatnim zbirem. Wypytaj go o wszystko. Cur-scenka. Znajdziesz się w miejscu, gdzie cumuje Twój wodolot. Są tutaj również trzy inne łodzie z działami. Idź w lewo i kliknij na łodzi pośrodku ekranu (kursor tradycyjnie zamieni się w oko). Kliknij na sznurze, aby go przeciąć (nie pytaj czym ten sznur Artemus przeciął, bo sam nie wiem). Wróć się jedną lokację i kliknij ponownie na łodzi. Obejrzyj dla relaksu filmik. Teraz skieruj się w lewo do następnego screenu. Tam podejdź jak najbliżej lewego końca ekranu (tylko nie przejdź do następnego!). Kiedy to zrobisz, zjawi się dwóch oprychów. Szybko wróć się do lokacji po prawej, gdzie stoją dwie łodzie. Uważaj jednak, aby ścigający Cię kolesie byli tuż za Tobą. Gdy znajdziesz się w lokacji z łodziami kliknij pomiędzy nimi (prawie



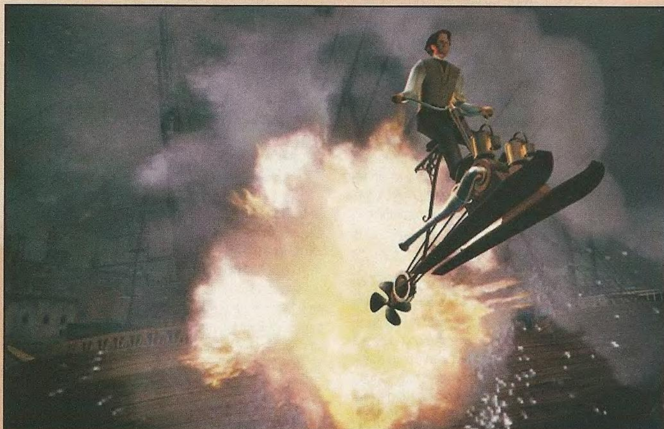
tam, gdzie wcześniej przeciąłeś linę)... Cut-scenka. Uwaga: możesz jednak zabić ich pojedynczo. Jeżeli udało Ci się zwabić dwóch zbirów, pójdź naokoło i skieruj potem na lewo, czyli tam skąd nadeszli. Jeżeli jednak udało Ci się zwabić tylko jednego pacjenta, to wróć się po drugiego i poprowadź go znowu do statków. Liczy się każda sekunda, więc radzę Ci się streszczać. W przypadku, gdy przegrasz wyścig z czasem, będziesz musiał całą operację powtórzyć. Musisz teraz ustawić wszystkie statki tak, aby znalazły się poza boją. Kiedy uporasz się z uciążliwymi wrogami, szybko pobiegnij w kierunku boi.

Zasada numer 1: maksymalna ilość wrogów, których możesz zlikwidować równa się dwa, czyli jeden pozostanie.

Zasada numer 2: nie możesz zniszczyć boi, jeżeli wrogowie są oddaleni od Ciebie mniej niż pół ekranu.

Po zgubieniu drugiego zbira, idź w lewo dwa razy. Podejdź do boi (na górze po lewej stronie ekranu). Zostaniesz wtedy zaatakowany przez trzeciego wroga. Zostań na tej lokacji i poczekaj na niego. Ponieważ czas ciągle upływa, nie masz czasu się z nim bawić w chowanego. Skieruj się więc na dół ekranu, i od Ciebie, a kiedy facet znajdzie się w pewnym oddaleniu od boi i od Ciebie, kliknij na boi, a potem kliknij na korku (Plug). Pacjent utonie. Teraz szybko ustaw małe kamienie tak, aby facet, który Cię goni przewrócił się o nie. Kolejny filmik. Po filmiku kliknij na łodzi zbirów. Tym samym skończyłeś misję.

zamknięte i wisi na nich ostrzeżenie "High Voltage Electrical Equipment". Weź dwie szklanki, a potem kliknij na skrzynce z fioletowym nakryciem po prawej stronie pomieszczenia. Weź z niej szminkę (Lip Rouge) i sznurek (String). Następnie użyj szydła (Awl) na pustych, metalowych puszkach (Empty Metal Cans) na otworze, aby zdobyć przyrząd do słuchania (Listening Device). Opuść pomieszczenie i wróć się do miejsca, gdzie są trzy chodniki. Pójdź teraz prawym. Wróć się nim aż do pokoju

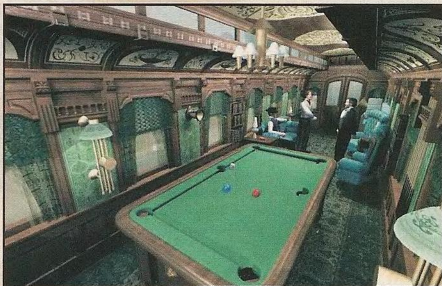


Casting About

Przebierz się w Parkhurst Costume i kliknij gdziekolwiek, aby rozpocząć misję. W przebieralni kliknij na stole i przeczytaj wszystkie wiadomości oraz polecenie. Możesz przeczytać polecenie wielokrotnie i pośmiać się z komentarzy Artemusa. Opuść pomieszczenie. W korytarzu jest czworo drzwi. Po lewej jest Twój pokój, dalej łazienka, potem drzwi z napisem "Stage", a czwarte są zamknięte. Zresztą są one nieważne. Wejdź na górę po schodach. Pierwsze drzwi po lewej to pokój Mae. Wejdź do niego. Zacznie do Ciebie mówić... i mówić... i mówić. Zabierz jej kapcia (Stain Slipper) z podłogi. Przeczytaj również karteczkę, która znajduje się przy kwiatkach na małym stoliku. To wszystko. Opuść pokój Mae i wejdź na górę po schodach, które są niedaleko tego pokoju. Otwórz pierwsze drzwi z lewej. Pogadaj z Degarde. Wypytaj go o wszystko co tylko możesz, ale wkrótce wyrzuci Cię on z pokoju. Otwórz drzwi na końcu holu (z napisem "Flies"). Zauważysz, że są tutaj trzy chodniki, a Ty stoisz na środkowym. Są tutaj również schody prowadzące do pomieszczenia stolarza, a po nieco lewej wisi worek z piaskiem. Kliknij na worku, który, spadając, rozbije piękny fotel. W wyniku tego czynu, załamany stratą fotela stolarz opuści swoje pomieszczenie. Powyżej worka z piaskiem, prawie na środku ekranu jest puszka z czerwoną farbą oraz kilka pustych, metalowych puszek (Metal Cans). Pozbieraj je. Kliknij ponownie na worku z piaskiem. Obejrzysz filmik. Wejdź po środkowych schodach. Weź młotek (Hammer) oraz stalowe dłuto (Steel Chisel) ze stołu. Potem skieruj się na lewo i weź pędzel (Paint Brush) oraz szydło (Awl) ze stołu. Teraz skieruj się w prawo i przejdź przez drzwi w górnym, prawym rogu ekranu. Tutaj są także trzy chodniki. Pójdź środkowym. Za rogiem wejdź do pomieszczenia. Jest tam zawieszona głowa słonia po lewej i podwójne drzwi z prawej. Są one

Degerda. Skoro już wiesz, gdzie jesteś to pójdź dalej do łazienki. Umyj tam szklanki. Wyjdź z łazienki i pójdź do drzwi z napisem "Stage". Skieruj się następnie w prawo i podnieś z podłogi korkociąg. Zejdź na dół i kliknij na manekinie (w zasadzie kukiełce w pudełku). Rozglądnij się i pójdź w lewo. Ujrzysz dwa siedzenia za szybą. Wejdź do tego pomieszczenia przez małe żółte drzwi po prawej. Kliknij na trocinach, które są na podłodze, a potem podejdź do krzesła. Cut-scenka. Opuść pokój i skieruj się do dużego, żółtego korytarza po lewej. Kliknij na schodach, a następnie na pierwszym przejściu z prawej. Pobiegnij na dół do holu. Zatrzymaj się i otwórz skrzynkę pana Fiddledy (Manager's Box). Obejrzyj dziurę w podłodze. Oglądniesz sobie filmik. Wyjdź stamtąd i pójdź w lewo, a następnie prawo. Znajdziesz się przed pokojem Mae. Wejdź po schodach i idź przed siebie aż do drugiego przejścia. Teraz do góry i znajdziesz się w korytarzu, gdzie jest napisane "3 rd Floor Lobby", a po prawej są brązowe drzwi. To biuro Fiddledy. Wejdź do niego i pogadaj z Mr. Gobb. Weź białe wino (White Wine) z biurka oraz popatrz na fotografię stojącą na stole. Otwórz środkową szufladę (jest ona bardzo wąska, więc możesz ją niedostrzec). Przeczytaj, co jest napisane pisze na papierze w środku. Drzwi po prawej mogą zostać otwarte przy użyciu siły. Użyj stalowego dłuta (Steel Chisel), a następnie młotka (Hammer). Po ich otworzeniu będziesz zaskoczony... niemile! Tam absolutnie nic nie ma! Powróć do pokoju Mae. Użyj korkociągu (Corkscrew) na białym winie (White Wine), a potem otwartej butelki (Open Bottele of Wine) na czystej szklance (Clean Glass). Daj szklankę wina Mae. Kiedy zapyta Cię o szminkę (Cherry Red Lip Rouge) wyjdź z pokoju i wejdź na górę po schodach. Tam użyj dłuta na puszce z farbą. Teraz użyj pędzla (Paint Brush) na czerwonej farbie, a potem pędzla z czerwoną farbą na szmince. Wróć do pokoju Mae. Daj jej upragnioną szminkę (Cherry Red Lip Rogue), ale pamiętaj aby jej nie całować! W czasie konwersacji zapyta Cię o kapcie, ale Ty masz tylko jeden. Spróbuj dać jej tego kapcia, a ona po jakimś czasie przypomni sobie, że mogła go zostawić w pokoju Leaopoldy. Wyjdź z pokoju i pójdź na dół po schodach w pobliże swojego pokoju. Możesz porozmawiać z Marcellą i Fiddledem. Kiedy będziesz z nią roz-





mawiać, proponuję wybrać Ci ostatnią kwestię, choć możesz równie dobrze powiedzieć jej coś innego. Gdy Fiddledy pożegna się z Tobą, z łazienki wyjdzie Mr. Degarde. Niedobrze. Pamiętasz te czwarte drzwi, o których napisałem, że są i tak nieważne? Tylko żartowałem. One są bardzo ważne! Idź do tego pokoju i weź z niego cztery BARDZO ważne klucze do czterech BARDZO ważnych miejsc powieszone na ścianie z prawej. Wyjdź z pokoju Degarda i otwórz kluczem pomieszczenie, które służy Degardowi jako przebieralnia. Popatrz na telegram, leżący na podłodze oraz na buty. Użyj kapcia Mae na zapałkach. Kliknij na biurku i obejrzyj ramkę ze zdjęciem. Następnie kliknij na planie leżącym na lewej części biurka. Kliknij na pudełku po prawej. Hmmm... w sumie nie ma w nim nic interesującego. Tylko naszyjnik z symbolem byka. Opuść pokój i wejdź na górę po schodach do korytarza z trzema przejściami. Stąd udaj się dalej na górę. Użyj klucza (Key Smelling Of Paraffin), aby otworzyć podwójne drzwi. Popatrz na przewody, półkę i dziurę w niej. Wróć się do pokoju Mae. Daj jej... zaraz! A gdzie ona się podziała? Przeczytaj telegram leżący na podłodze. Czy to Ci czegoś nie przypomina?

En Garde

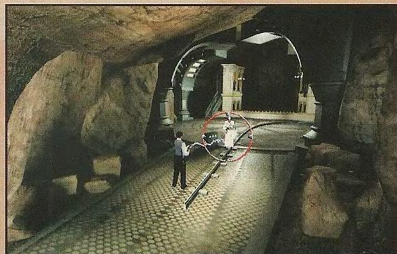
Przebierz się z powrotem w ciuchy Gordona i rozpocznij kolejną misję. Podejdź do dwóch osób rozmawiających w alejce. Pogadaj i idź w stronę drzwi. Degarde szlachetnie podaruje Ci broń, abyś miał się czym bronić. Rozsądek podpowie Ci, że raczej nie zrobisz mu tym krzywdy. Ciekawe co w takiej sytuacji zrobiłby Zorro? Cofnij się trochę do tyłu i kliknij na prawej części ekranu. Jeżeli podejdzie za blisko, zablokuj go, kilkając na nim, kiedy kursor zmieni się w symbol miecza z "X" (a nie kiedy jest symbol "O", czyli atak). Możesz to zrobić tylko wtedy, gdy on podnosi swoją broń. Kieruj się cały czas w prawo, aż dojdziesz do końca ekranu. W momencie, kiedy będziesz wystarczająco blisko, kliknij na sznurze z workiem piasku. Spadnie on Degardowi na głowę. Obejrzyj cut-scenkę i to już koniec tej misji! Czas teraz powrócić w skórę Jima Westa.

Broken Hopes

Podejdź do maszyny i wysłuchaj wszystkich wiadomości od Artemusa. Potem rozpocznij nową misję.
Zeskocz z konia i stań przed tablicą z napisem "Broken Hope". Pójdź w prawo i wdrap się po wielkiej szachownicy. Zgadnij kogo to jest ulubiona gra? Rozejrzyj się dookoła i do dzieła! Pole, na którym rozpoczynasz, jest czarne. Choć to podobno typowe szachy, to jednak obowiązuje tu kilka odmiennych zasad:

1. Możesz się tylko poruszać tak jak "koń" (czyli L)
2. Jeżeli wykonasz inny ruch, to zostaniesz przysmażony
3. Elektryczne "byki", stojące na szachownicy, spełniają rolę strażników. Nie możesz skakać na pola, na których stoją. Jeżeli wykonasz taki ruch, to zostaniesz cofnięty

A oto lista ruchów, które musisz wykonać. L oznacza lewo, P - prawo, G - góra, D - dół. Tak więc kod 2G1P znaczy: skocz dwa pola w górę i jeden w prawo. Skocz: 2G1P, 2G1P, 2L1D, 2D1P, 2D1L, 2P1D, 2D1P, 2L1D, 2G1L, 2G1P, 2G1L, 2G1P, 2P1G, 2D1P, 2G1P, 2P1D, 2P1G, 2P1D, 2D1L, 2D1P, 2D1L, 2L1G, 2P1G, 2G1P, 2D1P... Nareszcie koniec. Pójdź w prawo i do góry. Porozmawiaj z Electrą Steele. Zagadnij ją jeszcze raz, a później pogadaj z Mims. Wypytaj o wszystko. Kliknij na Mims, aby zabrać jego broń, a potem kliknij na drzwiach wiezienia. Przejdź przez drzwi z lewej. Kiedy nikt nie będzie Cię widział, kliknij na oknie po lewej (z zasłoną poruszaną przez wiatr) i wespnij się na zewnątrz. Weź tabletki nasenne (Sleeping Pills) oraz biały kapelusz (White Hat). Załóż ten kapelusz. Dzięki temu przebraniu nie zostaniesz rozpoznany z większej odległości. Twoi wrogowie będą myśleć, że jesteś Dusty, czyli facet, który akurat głęboko śpi. Masz co prawda broń, ale nawet nie myśl o jej użyciu. Na Twojej drodze jest zbyt wielu zbirów. Musisz przedostać się dalej ukradkiem. Dobra, wyjdź z domu i skieruj się do saloonu. Rufus, czyli facet znajdujący się na dachu, spyta, czy nie mógłbyś mu sprezentować piwo. Oczywiście nie próbuj wejść do saloonu od frontu. Pójdź w prawo i na tył saloonu. Jest tam po lewej drabina, ale podejdź do tylnich drzwi, które są po prawej. Podczołgaj się za bar i wsyp tabletki usypiające (Sleeping Pills) do butelki stojącej na barze, z której pije dwóch zbirów. Wkrótce obydwaj zasną. Weź piwo z półki z napisem "Beer". Nie zapomnij także przeszukać pijanych zbirów. Dowiesz się co też oni knują. Wyjdź z saloonu tą samą drogą, którą przyszedłeś (nie musisz się czołgać) i wejdź na drabinę. Automatycznie uporasz się z Rufusem. Przeszukaj go. Wróć na dół po drabinie i skieruj się do alejki z lewej, gdzie jest drabina i wejście do magazynu. Wejdź do niego, ale najpierw stań przy drzwiach i kliknij na starym zegarze po prawej. Klikając dwa razy, przestaw wskazówki na godzinę 12. Odejdź stamtąd i okrąż dom, aby nikt Cię nie zauważył. Kiedy zegar zadzwoni mieszkańcy miasta wpadną w panikę i zaczną uciekać. Upewnij się, że wszyscy dali drapaka, zanim opuścisz schronienie. Wróć się do magazynu i weź z klucz ze stołu po lewej. Przeczytaj notatkę ze stołu i wróć się do miejsca, gdzie stoją skrzynki. Za beczką jest mała kanciapa, a w niej mały stosik skrzynek. Tam znajdziesz swoją broń oraz ekwipunek. Pora zrobić małą zadymę! Pójdź do budynku "City Hospital And Undertakering", czyli szpital miejski i usługi pogrzebowe. Znajduje się on na obrzeżu miasta naprzeciwko kopalni. Jeżeli nie wiesz i tak gdzie szukać, to zerknij do Journala. Znajdziesz w nim mapę miasta. Przed szpitalem zostaniesz zaatakowany z lewej przez zbira. Szybko wróć się do saloonu i wbiegnij do niego frontowymi drzwiami. Ponieważ ścigający Cię facet nie będzie tam mógł wbiec za Tobą, spokojnie załaduj wszystkie bronie. Wyjdź z saloonu tylnym wyjściem i poczekaj na wroga. Zabij go jak tylko pokaże się zza rogu. W tym momencie masz jakieś trzy sekundy, aby naładować broń lub zmienić ją na inną. Zza rogu wypadnie kolejny zbir. Po zabiciu go szybko pobiegnij do szpitala i zabij zbira, którego znajdziesz w środku. Przeczytaj notkę z trumny oraz oglądnij kalendarz na ścianie. Za nim jest sejf. Otwórz go kluczem (Small Key) i wyjmij z niego kamienną fokę (Stone Seal). Wyjdź na zewnątrz na cmentarz. Podejdź do dużej krypty z lewej. W środku użyj foki (Stone Seal) na grobowcu po prawej (kursor zamieni się w oko). Cut-scenka. Pójdź w prawo do pierwszego rozwidlenia. Tam w skrzynce jest ukryta amunicja. Skieruj się w prawo. Podejdź następnie do biurka i kliknij na druku, a potem na kartce. Następnie kliknij jeszcze raz na słowa zakreślonych na czerwono. Weź kabel elektryczny (Electrical Wire), który znajduje się po lewej stronie. Potem podnieś baterię (Electrical Battery) z podłogi za biurkiem i użyj baterii na kablu. Dzięki temu wejdziesz w posiadanie Battery With Electrical Wire. Teraz wróć na rozwidlenie i pójdź w lewo. Czeka tu na drodze niezbyt miła niespodzianka. Nie próbuj jednak strzelać. Kliknij szybko na skrzynce pośrodku ekranu i użyj Battery With Electrical Wire. Cut - scenka. Nie ma to jak dostać prądem! Teraz możesz wypróbować swoje umiejętności kung-fu oraz bokserskich. To oczywiście przenośnia. Pójdź w prawo i wejdź na kondygnację z lewej. Weź stamtąd kabel (Wire Cable), leżący na podłodze. Wróć się do pomieszczenia, z którego wziąłeś baterię (Electrical Battery). Użyj kabla (Wire Cable) na podłodze (kiedy kursor zrobi się zielony) i użyj skórzanych rękawic (Leather Gloves) na tym kablu. Koniec zadania.





Grant Finale

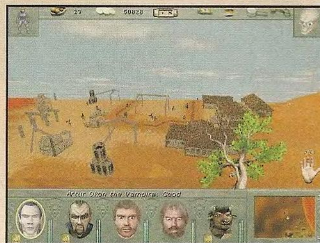
W tej misji czeka Cię gra na zmianę Jimem i Artemusem. Tura Artemusa. Użyj przyrządu do słuchania (Listening Device) na lewym, górnym rogu ekranu.
Tura Jima. Możesz się podkraść lub podbiec do dwóch zbirów. Tak czy inaczej, zabij ich. Proponuję użyć szybkostrzelnego Noiseless Pistol. Skieruj się następnie za winkiel. Powinieneś ujrzeć konia oraz powóz. Kliknij na beczce znajdującej się nieco z lewej i weź marchewkę. Użyj jej na koniu (a może to jednak osioł?). Obejrzyj filmik, a po nim kliknij na "trumnie".
Tura Artemusa. Pójdź do pokoju Fiddleda. Drzwi są zamknięte. Ciekawe kto tam się skrył? Zamiast się zastanawiać, użyj dłuto (Steel Chisel) i młotek (Hammer). I kogo my tu mamy? Oczywiście Fiddleda. Oglądnij sobie w nagrodę cut-scenkę. Jim i Artemus spotykają się, co oczywiście zostaje "uczczone" odpowiednim filmikiem. Tura Jima. Za przeciwnika masz Pratta. Co tam masz w ręce? Busted Noiseless Pistol? Dobra, może być. Ale pomyśl... Magnetyzm to jest rozwiązanie Twojego problemu! Podejdź do maszyny (zielony kursor), ale nie klikaj na Pratt'cie. Jeszcze nie. Poczekaj, aż jego broń zostanie zablokowana przez maszynę i kliknij teraz na nim! Możesz odetchnąć i obejrzeć filmik. To już prawie koniec. Pogadaj z "Grantem". Kiedy obie siostry Steel zostaną oślepione światłem, kliknij na Electrze Steel, a potem na Mae (czy jak się tam ona nazywa?). Oglądnąłeś filmik? To znaczy, że właśnie ukończyłeś Wild Wild West: Steel Assassin.

ELD

producent: 3DO
platforma: PC

Might and Magic 8: Day of the Destroyer

Panowie z 3DO jak zwykle poszli za ciosem. W myśl zasady - dobry produkt musi mieć swoją kontynuację, szybciutko stworzyli i wydali grę Might and Magic tym razem z numerkiem 8. Czy osiągnie ona sukces na miarę swoich poprzedniczek? Z całą pewnością! A zresztą - oceńcie sami...



Ach jak ten czas szybko leci. Jak to pisał jeden ze współczesnych poetów "Jeszcze niedawno była zima, na dworze leżały olbrzymie ilości śniegu, a dziś mamy pąki na drzewach", czy jakoś tak :-). Upływający czas można dostrzec obserwując rynek gier komputerowych. Jeszcze nie dawno zagrywałem się w Might and Magic 7, sądząc, iż jeszcze długo moje oczy nie ujrzą nic doskonalszego, a tu nagle niczym grom z jasnego nieba spadła na mnie taka niespodzianka. Na wstępie mogę powiedzieć MM8 rządzi! Jeśli podobała się wam cześć 7, to i 8 będziecie zachwyceni. No, ale już nie przedłużam, zabieramy się do gry, albowiem możemy nie zdążyć z jej skończeniem - już trwają pracę nad MM9 (!).

Idzie nowe

Na początku przeżyłem mały szok - zamiast kompletować czteroosobową drużynę, wybieramy tylko jednego bohatera! Później kolejny - kurcze, nie ma do wyboru elfów, krasnoludów i goblinów! No, ale za to pojawiły się inne znamienite rasy - Trole, Minotaury, Elfy Ciemności czy też Wampiry (co mnie jako ich miłośnika niezmiernie ucieszyło). Oto małe zestawienie po-



czątkowych współczynników i umiejętności - pozwoli wam ono dokładniej zapoznać się z mechanizmem gry i dokonać możliwie najlepszego wyboru.

Rasy i profesje:

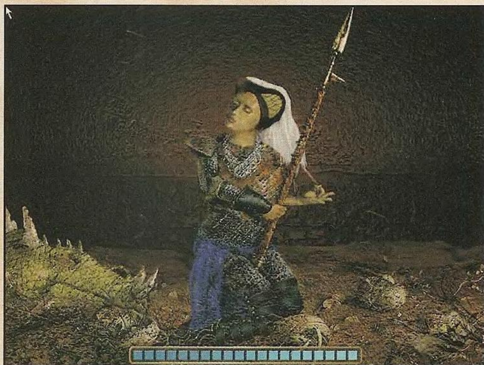
Knight: Rycerze są specjalistami w walce na krótki dystans. Potrafią znakomicie posługiwać się bronią każdego rodzaju i mogą nosić każdy rodzaj zbroi. Są bardzo silni fizycznie (ustępują tylko Trolom). Nie mogą nauczyć się wykorzystywania żadnego z kanonu magii. Mogą rozwinąć umiejętności Plate, Shield, Sword, Spear, Repair Item, Armsmaster do poziomu Grand Master.

Cleric: Klerycy specjalizują się w kanonach magii ducha, umysłu i ciała. Potrafią walczyć jedynie za pomocą łuków, pałek i maczug. Mogą nosić zbroje skórzane i łańcuchowe, a także używać tarczę. Jako jedyni mogą wykorzystywać potężne czary kanonu Magii Światła. Mogą rozwinąć umiejętności Body Magic, Mind Magic, Spirit Magic, Light Magic do poziomu Grand Master.

Necromancer: Nekromaci są znakomitymi magami, specjalizującymi się w czarnej magii. Dość słabi fizycznie, mogą walczyć za pomocą pałek lub sztyletów, nosić wyłącznie zbroje skórzane. Jako jedyni mogą korzystać z kanonu Magii Ciemności, za znakomitymi alchemikami. Do poziomu Grand Master mogą rozwinąć umiejętności Fire Magic, Air Magic, Water Magic, Earth Magic, Dark Magic, Alchemy, Meditation, Learning.

Vampir: Wampiry są silnymi fizycznie stworzeniami ciemności, znakomicie radzą sobie w walce mieczem, lecz do mistrzostwa opanowały walkę z wykorzystaniem sztyletów. Potrafią korzystać z Magii Ciała, Umysłu i Ducha. Dodatkowo mogą wykorzystywać typowe tylko dla wampirów zdolności (Lewitacja, Oczarowanie wroga czy też wyssanie sił życiowych). Do poziomu Grand Master mogą rozwinąć umiejętności Identify Monster, Dagger, Vampire Ability.

Dark Elf: Elfy Ciemności są odmianą klasycznych Elfów. Od swoich kuzynów różnią się kolorem skóry, a także mentalnością - Elfy Ciemności są bardzo okrutne, przesiąknięte złem. Znakomicie radzą sobie z wykorzystaniem magii, są prawdziwymi mistrzami w posługiwaniu się broniami strzeleckimi. Do poziomu Grand Master mogą rozwinąć umiejętności Bow, Chain, Disarm Traps i Merchant.



Minotaur: Minotaury są wspaniałymi wojownikami (potrafią walczyć każdą bronią), specjalizującymi się w walce potężnymi, dwuręcznymi toporami. W małym stopniu mogą korzystać z Magii Ciała, Ducha i Umysłu. Nie noszą butów, hełmów, nie używają tarcz, noszą tylko zbroje łańcuchowe i płytowe. Do poziomu Grand Master mogą rozwinąć umiejętności Axe i Perception.

Troll: Trole są potężnymi fizycznie stworzeniami, nie grzeszącymi zbytnio inteligencją. Znakomita regeneracja straconych punktów życia czyni z nich prawdziwych terminatorów. Potrafią władać każdą bronią, jednak do perfekcji opanowali posługiwanie się pałkami, kijami czy też maczugami. Noszą zazwyczaj lekkie skórzane zbroje, nie mogą korzystać z żadnego kanonu magii. Do poziomu Grand Master mogą rozwinąć umiejętności Bodybuilding, Staff, Mace, Leather, Regeneration.

Dragon: Smoki nie są dostępna na starcie, lecz w czasie naszych wędrówek możemy je spotkać i przyłączyć do drużyny.

Współczynniki:

Might- siła jaką będzie dysponowała nasza postać. Im więcej tym nasz bohater jest bardziej niebezpieczny w walce w konwencjonalnej.

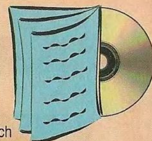
Intellect- inteligencja, niezbędna dla magów. Doliczana do punktów magii (spell points) dla Elfów Ciemności i Nekromatów.

Personality- osobowość, odpowiada za siłę woli i urok osobisty. Doliczana do spell points dla Kleryków, Wampirów i Minotaurów.

Endurance- odporność, wytrzymałość. Odpowiada za punkty życia (hit points).

Accuracy- dokładność, celność. Im wyższy współczyn-





nik, tym łatwiej trafić przeciwnika.

Speed- szybkość, czyli jak szybka jest nasza postać. Współczynnik doliczany do punktów zbroi (Armor Class).

Luck- czyli po prostu szczęście. Postać z wysokim współczynnikiem szczęścia ma szansę znajdować ciekawsze przedmioty, unikać pułapek itd. Po prostu ma fart!

Umiejętności:

Mace - umożliwia naszej postaci władanie maczugami i buławami różnego rodzaju.

Spirit Magic - Magia ducha. Ten kanon magii zezwala między innymi na wskrzeszanie zmarłych towarzyszy.

Dagger - pozwala władać sztyletami.

Earth Magic - Magia ziemi. Ten kanon posiada znakomite czary obronne (stone skin), zwiększające współczynniki naszej drużyny.

Axe - topory są jedną z najbardziej zabójczych broni w grze. Ta umiejętność pozwala nimi swobodnie władać.

Perception - czyli po prostu percepcja. Osoby z tą umiejętnością mają duże szansę na odnajdywanie ukrytych drzwi, skarbów, zauważają pułapki.

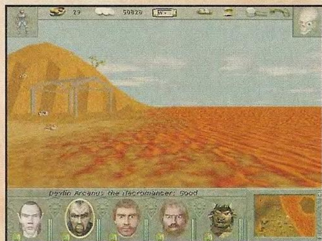
Staff - umiejętność walki pałką, laską, kijem. Choć na pierwszy rzut oka laski są słabą bronią (dwuręczne, zadają małe obrażenia) to po pewnym czasie można docenić ich zalety- znakomite w defensywie.

Fire Magic - Magia ognia. Strasznie ofensywna, posiada znakomite zaklęcia rażące przeciwnika.

Sword - po prostu walka mieczem.

Shield - umożliwia noszenie tarczy. Są one wprost niezastąpione w defensywie.

Leather - zbroja skórzana. Najlżejszy rodzaj okrycia, mimo to dość dobrze chroni naszą postać przed różnymi urazami.



Merchant - kupiectwo. Ważna umiejętność. Pozwala wynegocjować bardziej przystępne ceny (zarówno kupna jak i sprzedaży). Przynajmniej jedna postać musi ją posiadać na bardzo wysokim poziomie.

Repair - reperacja zepsutych przedmiotów. Dość mało przydatna umiejętność (na początku). Zawsze można je zreperować w odpowiednich sklepach.

Bodybuilding - budowa ciała, a dokładniej to kulturystyka. Gwarantuje naszej postaci większą wytrzymałość (endurance, hit points).

Armsmaster - specjalizacja w posługiwaniu się bronią ręczną (miecze, topory itd.). Przydatna, albowiem zwiększa obrażenia jakie otrzyma nasz przeciwnik.

Water Magic - magia wody. Dość równomierny kanon magii, zawierający w sobie czary zarówno ofensywne jak i defensywne.

Body Magic - magia ciała. Zawiera typowe czary lecznicze, przywracające zdrowie naszym bohaterom.

Meditation - zdolność medytacji. Zwiększa liczbę spell points. Wprost konieczna dla każdego Nekromaty, kleryka itd.

Alchemy - alchemia. Pozwala tworzyć, mieszać magiczne wywary.

Learning - zdolność uczenia. Chyba najważniejsza umiejętność w grze. Nasi bohaterowie będą szybciej zdobywać doświadczenie, tym samym szybciej będą awansować na kolejne poziomy doświadczenia.

Bow - łucznictwo. Zezwala na walkę za pomocą łuków, kusz. Znakomita umiejętność pozwalająca razić przeciwnika na dystans, samemu nie ponosząc obrażeń. Każda nasza postać musi ją posiadać!!

Disarm trap - rozbrajanie pułapek. Nasz bohater automatycznie rozbraja wszelkie pułapki. Bardzo ważna umiejętność. Jedna z naszych postaci koniecznie musi ją mieć.

Identify Monster - identyfikacja przeciwników. Dzięki niej uzyskujemy dokładne informacje o naszym wrogu. Jedna z naszych postaci powinna ją posiadać.

Air Magic - Magia powietrza. Dość ofensywny kanon magii, posiadający kilka czarów informacyjnych (wizard eye). Magia powietrza umożliwi nam latanie niczym ptak.

Identify Item - identyfikacja przedmiotów. Pozwala szybko rozpoznawać przedmioty, które znajdziemy. Przydatne, lecz w początkowym okresie gry możemy sobie bez niej poradzić.

Spear - włócznie. Są znakomitą bronią. Polecam.

Chain - zbroja łańcuchowa. O wiele cięższa od swojej skórzanej poprzedniczki. Oczywiście daje większą ochronę.

Mind Magic - Magia umysłu. Dość ofensywny kanon magii. Posiada kilka znakomitych czarów informacyjnych.

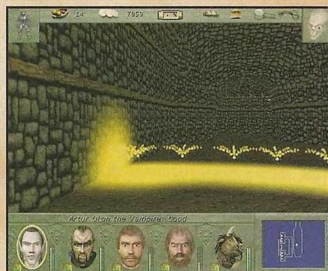
Dark Magic - Magia ciemności, dostępna tylko dla Nekromatów. Znakomite ofensywne czary, pozwalające m.in. na kontrolę nad przeciwnikami.

Light Magic - Magia światła, dostępna tylko dla Kleryków. Kanon ten posiada potężne czary znacznie zwiększające współczynniki naszej drużyny.

Vampire Ability - Zdolność typowa dla wszystkich Wampirów. Rozwija się ją jako umiejętność, jednak wykorzystuje jak czary (potrzebne punkty mana). W pełni rozwinięty Wampir dysponuje 4 czarami- Lifedrain, Levitate, Charm i Mistform.

Dark Elf Ability - Zdolność typowa dla wszystkich Elfów Ciemności. Rozwija się ją jako umiejętność, jednak wykorzystuje jak czary (potrzebne punkty mana). W pełni rozwinięty Elf Ciemności dysponuje 4 czarami- Glamour, Travlers' Boon, Blind, Darkfire.

Plate - Umożliwia nam noszenie ciężkich zbroi płytowych, które są najlepszą ochroną dla ciała, jednak ze względu na swoją wagę, znacznie spowalniają naszą postać.



Oczywiście moim wybrańcem okazał się Wampir (choć przyznaję, iż nie jest to najlepszy z możliwych wyborów - chyba lepiej sprawdziłby się Nekromata albo Elf Ciemności) - sentyment wziął górę nad rozsądkiem, ale chyba o to właśnie w grach RPG chodzi - nasza postać musi spełniać nasze osobiste wymogi, abyśmy mogli ją polubić i się z nią utożsamić. Jako dwie dodatkowe umiejętności wybrałem Mind Magic i ID Monster. Na koniec pozostanie rozdzielenie 15 punktów. Statystyki mojego bohatera na starcie wyglądają następująco: Might 15, Intellect 9, Personality 25, Endurance 13, Accurency 10, Speed 10 i Luck 10.



Na koniec zamieszczam kilka bardzo przydatnych zestawień, które znacznie ułatwią wam pomyślne ukończenie gry i zaoszczędzą wiele czasu, jaki byście musieli poświęcić na samodzielne zdobywanie doświadczeń.

1. Umiejętności a wybrani bohaterzy. Nie każda z naszych postaci może szkolić się w dziedzinach, jakie sobie byśmy życzyli. I tak np. Rycerz nie będzie mógł posługiwać się magią, a Nektromata nosić zbroje płytowe. Prócz tego nie każda z postaci dostąpi zaszczytu rozwinięcia wybranych umiejętności do maksymalnego poziomu - ograniczenie to zwiększa znacznie realizm gry, jednak stanowi poważne utrudnienie (np. jeśli zależy nam na skutecznym rozbrajaniu pułapek, musimy szkolić w tej sztuce Elfa Ciemności, albowiem tylko on jest w stanie osiągnąć mistrzostwo). Poniższe zestawienie pozwoli wam dokładnie zorientować się co dana postać potrafi, jakie są jej wady, zalety i naturalne zdolności.



Umiejętność				Bohater				
Necromancer	Cleric	Knight	Troll	Minotaur	Dark Elf	Vampire	Dragon	
Fire Magic	4	0	0	0	0	3	0	0
Air Magic	4	0	0	0	0	3	0	0
Water Magic	4	0	0	0	0	3	0	0
Earth Magic	4	0	0	0	0	3	0	0
Spirit Magic	0	4	0	0	2	0	3	0
Mind Magic	0	4	0	0	2	0	3	0
Body Magic	0	4	0	0	2	0	3	0
Light Magic	0	4	0	0	0	0	0	0
Dark Magic	4	0	0	0	0	0	0	0
Vampire	0	0	0	0	0	0	4	0
Dragon	0	0	0	0	0	0	0	4
Sword	0	0	4	3	2	3	3	0
Axe	0	0	3	3	4	0	2	0
Staff	3	2	2	4	3	0	0	0
Spear	0	0	4	2	3	0	0	0
Dagger	2	0	2	2	2	3	4	0
Bow	1	1	2	1	2	4	1	0
Mace	0	3	3	4	3	1	2	0
Leather	2	2	2	4	2	3	3	0
Chain	0	2	3	2	3	4	2	0
Plate	0	0	4	0	3	0	0	0
Shield	0	3	4	0	0	2	3	0
Disarm Traps	1	0	2	1	3	4	2	0
Perception	1	2	2	1	4	3	2	4
Merchant	2	3	2	1	2	4	2	2
Learning	4	2	1	1	1	2	1	4
Meditation	4	3	0	0	0	2	0	3
Bodybuilding	0	1	3	4	3	0	0	3
Identify Item	3	0	0	0	0	3	2	4
Repair Item	0	2	4	3	0	2	0	0
Identify Monster	3	0	1	2	0	0	4	3
Armsmaster	0	1	4	3	3	2	1	0
Alchemy	4	2	0	0	1	2	3	3
Regeneration	2	0	0	4	0	0	3	2
Podsumowanie	52	45	52	45	43	52	53	32
Dostępne umiejętności	20	18	19	18	19	19	21	10

Legenda: 0- postać nie może się nauczyć podanej umiejętności, 1- postać może nauczyć się umiejętności, jednak nie może jej rozwijać na wyższy poziom, 2- postać może rozwinąć umiejętność do poziomu ekspert, 3- postać może rozwinąć umiejętność do poziomu master, 4- postać może rozwinąć umiejętność do poziomu grand master. Podsumowanie: z tego zestawienia wynika, że najlepszą (mającą największe możliwości rozwoju) jest Wampir (co zrozumiałe), najsłabsza Smok (co mnie troszkę zdziwiło i zawiodło).

2. Kolory. Podczas podróży po świecie MM8, natkniecie się na dużą liczbę beczek, kotłów, zawierających magiczne wywary. Oto jakie jest działanie każdego z nich: Black- trucizna, Blue- dodaje punkty do współczynnika Personality, Green- dodaje punkty do współczynnika Endurance, Magical- dodaje punkty do współczynników odporności na magie, Orange- dodaje punkty do współczynnika Intelect, Purple- dodaje punkty do współczynnika Speed, Red- dodaje punkty do współczynnika Might, Steaming- dodaje punkty do współczynnika odporności na ogień, White- dodaje punkty do współczynnika Luck, Yellow- dodaje punkty do współczynnika Accurency.

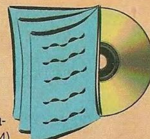
3. Każdy z magicznych przedmiotów posiada jakiś przedrostek, który określa jego specjalne właściwości (np. Dragon Slayin Sword, Antique Bow czy też Boots of Alchemy itd.) Oto pełna lista ich znaczeń. Przedrostki: Antique- zwiększona wartość przedmiotu, Assassins'- zadaje 5 punktów Body damage i dodaje 2 punkty do umiejętności Disarm Trap, Dragon Slaying- zadaje podwójne obrażenia wszystkim smokom, Elemental Slaying- zadaje podwójne obrażenia wszystkim żywiołakom, Ogre Slaying- zadaje podwójne obrażenia wszystkim Ogrom, Rogues'- dodaje +5 do współczynników Speed i Accuracy, Swift- zwiększa szybkość broni, Undead Slaying- zadaje podwójne obrażenia wszystkim umarlakom, Warriors'- dodaje +5 do współczynników Might i Endurance, Wizards- dodaje +5 do współczynników Intellect i Personality.

Określenia: of Air Resistance - zwiększa odporność na Magię Powietrza, of Alarms - uodparnia naszego bohatera przed czarami magicznego uśpienia, of Alchemy - zwiększa umiejętność Alchemy, of Arms - zwiększa umiejętność Armsmaster, of Body Resistance - zwiększa odporność na Magię Ciała, of Cold - zadaje 3-4 punkty obrażeń zimnem, Cold Resistance - zwiększa odporność na czary zimna, of Defense - zwiększą Armor Class, of Disarming - zwiększa umiejętność Disarm Trap, of Doom - dodaje +1 do siedmiu podstawowych współczynników, punktów życia, punktów mana, zbroi i odporności na magię, of Fire - zadaje 1-6 punktów obrażeń ogniem, of Fire Resistance - zwiększa odporność na czary ognia, of Health - zwieksza punkty życia, of Identifying - zwiększa umiejętności ID Item i ID Monster, of Immunity - chroni przed chorobami, of Items - zwiększa umiejętność ID Item, of Lightning - zadaje 4-10 punktów obrażeń światłem, of Luck - zwiększa współczynnik Luck, of Magic - zwiększa punkty mana, of Mana - regeneruje punkty mana, of Might - zwiększa współczynnik Might, of Mind Resistance - zwiększa odporność na czary Magii Umysłu, of Monster - zwiększa umiejętność ID Monster, of Plenty - regeneruje punkty życia i punkty mana, of Poison - zadaje 5 punktów obrażeń Magią ciała, of Precision zwiększa współczynnik Accuracy, of Protection +10 punktów do odporności na każdy rodzaj magii, of Regeneration - regeneruje punkty życia, of Sanity - chroni przed szaleństwem, of Shielding - bohater otrzymuje tylko połowę ran w przypadku trafienia pociskiem (działa podobnie jak czar Shield), of Sparks - zadaje 2-5 punktów obrażeń prądem, of Spirit Resistance - zwiększa odporność na czary Magii Ducha, of the Dragon - zadaje 10-20 punktów obrażeń ogniem i zwiększa współczynnik Might o 25 punktów, of the Eclipse - zwiększa o +10 i regeneruje punkty mana, of the Golem - zwiększa o +15 współczynnik Endurance i o +5 punkty zbroi, of the Moon - zwiększa o +10 współczynniki Intellect i Luck, of the Ocean - zwiększa o +10 odporność na Magię Wody i o +2 umiejętność Alchemy, of the Stars- zwiększa o +10 współczynniki Endurance i Accuracy, of the Storm - zwiększa o +20 odporność na Magię Powietrza, of the Sun - zwiększa 0 +10 współczynniki Might i Personality, of the Troll - zwiększa o +15 współczynnik Endurance i regeneruje punkty życia, of the Unicorn - zwiększa o +15 współczynnik Luck i regeneruje punkty mana, of Thought - zwiększa współczynnik Intellect, of Thunderbolts - zadaje 6-15 punktów obrażeń prądem, of Vigor zwiększa współczynnik Endurance, of Water Resistance - zwiększa odporność na Magię Wody .

4. Przewoźnicy. Z ich usług będziemy korzystać dość często. Oto rozkład jazdy wszystkich statków i wozów dostępnych w grze:

Guild Caravans (Ravenshore): Poniedziałek - Alvar (2), Wtorek - nieczynne, Środa - nieczynne, Czwartek - Shadowspire (2), Piątek - nieczynne, Sobota - Alvar (2), Niedziela - Garrote Gorg (2), Arena (5). Guild Caravans (Alvar): Poniedziałek - Ravenshore (2), Wtorek - Shadowspire (3), Środa - nieczynne, Czwartek - Garrote Gorge (3), Piątek - Ravenshore (2), Sobota - nieczynne, Niedziela - Garrote Gorge (3). Guild Caravans (Shadowspire): Poniedziałek - Ravenshore (2), Wtorek 1 Ironsand Desert(2), Środa - Ravenshore(2), Czwartek - nieczynne, Piątek - nieczynne, Sobota - Ironsand Desert(2), Niedziela - Garrote Gorge(3). Guild Caravans (Ironsand): Poniedziałek - Alvar(2), Wtorek - nieczynne, Środa - Shadowspire(2), Czwartek - Ravenshore(3), Piątek - nieczynne, Sobota - Ravenshore(3), Niedziela - Shadowspire(2). Guild Caravans (Garrote Gorge): Poniedziałek - Ravenshore(2), Wtorek - Shadowspire(3), Środa - Alvar(2), Czwartek - nieczynne, Piątek - Ravenshore(2), Sobota - nieczynne, Niedziela





Handel

Nazwisko	Usługa	Region	Współ. X	Współ. Y	Opis
Gilbere	Sprzedaje	Alvar	-7400	-20326	Tobersk Brandy (500)
Long Tail	Sprzedaje	Dagger Wound Islands	10849	12862	Tobersk Fruit
Mylander	Sprzedaje	Murmurwoods	-3091	-8367	Heartwood of Jadame (2000)
Neblick	Sprzedaje	Ravenshore	-17853	-14771	Forged Credit Vouchers
Treblid	Sprzedaje	Ravenshore	11247	2972	Tobersk Pulp
Pavel	Sprzedaje	Regna	-569	-15692	Dried Sunfish (2000)
Journey	Sprzedaje	Shadowspire	-2303	-17268	Silver Dust of the Sea (5000)
Whisper	Sprzedaje	Shadowspire	-959	-16873	Pirate Amulets (1500)
Gilbere	Kupuje	Alvar	-7400	-20326	Tobersk Pulp
Keldon	Kupuje	Alvar	15905	13156	Ogre Ears (500)
Veldon	Kupuje	Alvar	16000	11597	Wasp Stingers (500)
Long Tail	Kupuje	Dagger Wound Islands	10849	12862	Tobersk Brandy
Schmecker	Kupuje	Ironsand Desert	-5132	-6975	Royal Wasp Jelly (1000)
Mylander	Kupuje	Murmurwoods	-3091	-8367	Dried Sunfish
Xevius	Kupuje	Ravage Roaming	18439	-15859	Wyvern Horn (Whole)
Neblick	Kupuje	Ravenshore	17863	-14771	Silver Dust of the Sea
Reaver	Kupuje	Ravenshore	-16892	-9573	Naga Hides
Treblid	Kupuje	Ravenshore	11247	2972	Tobersk Fruit
Pavel	Kupuje	Regna	-569	-15692	Pirate Amulets
Journey	Kupuje	Shadowspire	-2303	-17268	Ground Wyvren Horn
Whisper	Kupuje	Shadowspire	-959	-16873	Heartwood of Jadame
Karn Bowes	Przerabia rudę	Alvar	-8831	-20126	Zbroje
Kerin Bremen	Przerabia rudę	Alvar	-9530	-20925	Różnorakie przedmioty
Turgon Boombah	Przerabia rudę	Alvar	14634	11257	Broń
Brother Crane	Przerabia rudę	Shadowspire	4508	-12318	Różnorakie przedmioty
Cardric Caverhill	Przerabia rudę	Shadowspire	-4471	-10943	Zbroje
Claderin Brightspear	Przerabia rudę	Shadowspire	-6644	-17747	Broń

Nauczyciele

Nauczyciel	Umiejętność	Poziom	Region	Współ. X	Współ. Y
Taren Temper	Fire	Expert	Ravenshore	-20849	-9748
Solomon Steele	Fire	Master	Alvar	1711	20951
Burn	Fire	Grand	Plane of Fire	-18343	-6819
Ulbrecht Pederton	Water	Expert	Ravenshore	6114	2174
Gregory Mist	Water	Master	Ironsand Desert	-8706	-815
Black Current	Water	Grand	Plane of Water	-10170	-19925
Reshie	Air	Expert	Dagger Wound Islands	12153	10710
Hollis Stormeye	Air	Master	Balthazar Lair	-524	-6420
Cloud Nedlon	Air	Grand	Plane of Air	-16344	-13509
Grivic	Earth	Expert	Dagger Wound Islands	2795	13907
Dorothy Sablewood	Earth	Master	Alvar	2313	20449
Griven	Earth	Grand	Plane of Earth	742	4409
Straton Hawthorne	Spirit	Expert	Ravenshore	14116	-13330
Bethold Kern	Spirit	Master	Garrote Gorge	12129	-589
Laister Ravensight	Spirit	Grand	Murmurwoods	-60	-13163
Shane Krewlen	Mind	Expert	Alvar	-1886	18486
Barbara Lotts	Mind	Master	Balthazar Lair	-2513	-6972
Gilad Dreamwright	Mind	Grand	Garrote Gorge	-1139	-14897
Zevah	Body	Expert	Dagger Wound Islands	-19325	7652
Tugor Arin	Body	Master	Garrote Gorge	10966	-8941
Critias Snowtree	Body	Grand	Murmurwoods	-2284	-15236
Archibald Dawnsglow	Light	Expert	Ravenshore	6047	210
Lunis Dawnbringer	Light	Master	Murmurwoods	-3494	-14038
Aldrin Cleareye	Light	Grand	Regna	-1871	-2576
Patwin Darkenmore	Dark	Expert	Alvar	105	19471
Clara Umberpool	Dark	Master	Shadowspire	-772	-12930
Sithicus Shadowrunner	Dark	Grand	Regna	1747	-4820
Aerie Luodrin	Sword	Expert	Ravenshore	7081	-7317
Jaycin Cardron	Sword	Master	Garrote Gorge	8535	-8983
Miyon Dragontracker	Sword	Grand	Regna	3378	-664
Herald Foestryke	Axe	Expert	Garrote Gorge	9638	-7231
Jasp Hunter	Axe	Master	Ravenshore	977	-3815
Garic Senjac	Axe	Grand	Balthazar Lair	-4517	-1470
Puddle Thain	Staff	Expert	Ravenshore	8204	2954
Celia Stone	Staff	Master	Ironsand Desert	-11841	-4329
Tristen Stillwater	Staff	Grand	Shadowspire	3179	-12287
Matric Townsaver	Spear	Expert	Ravenshore	13834	-5001
Ashandra Withersmythe	Spear	Master	Alvar	-6023	12315
Yarrow	Spear	Grand	Dagger Wound Islands	10847	12864
Lori Vespers	Dagger	Expert	Alvar	-5004	138558
Jobber	Dagger	Master	Ravenshore	15257	-4935
Karla Nirses	Dagger	Grand	Regna	529	273
Shivan Keeneye	Bow	Expert	Dagger Wound Islands	-11123	-3256
Oberic Nosewort	Bow	Master	Ravenshore	4609	355
Solis	Bow	Grand	Alvar	-5779	14394
Lisha Sourbrow	Mace	Expert	Ravenshore	13834	-5001
Robert Morningstar	Mace	Master	Garrote Gorge	8704	-7413
Brother Heartsworn	Mace	Grand	Ironsand Desert	-14680	-5629
Thadin	Leather	Expert	Dagger Wound Islands	12261	12292
Shamus Hollyfield	Leather	Master	Balthazar Lair	-2051	-7369
Medwari Elmsmire	Leather	Grand	Ironsand Desert	-12900	-1692
Tobren Forgewright	Chain	Expert	Ravenshore	9403	2842
Halian Eversmyle	Chain	Master	Alvar	-3837	14759
Seline Burnkindle	Chain	Grand	Regna	-1454	-741
Bone	Plate	Expert	Dagger Wound Islands	-18257	7334
Botham	Plate	Master	Ravenshore	19197	-14863
Sethine Ironfist	Plate	Grand	Garrote Gorge	8217	-6384
Qillain Moore	Shield	Expert	Alvar	-3718	17271
Sheldon Nightwood	Shield	Master	Shadowspire	-5160	-17364
Peryn Reaverson	Shield	Grand	Garrote Gorge	11510	-6157
Chevon Wist	Disarm Trap	Expert	Dagger Wound Islands	-11697	-2739
Kelli Lightfingers	Disarm Trap	Master	Alvar	-1420	17854
Gareth Lifter	Disarm Trap	Grand	Regna	2708	-3972
Silk Nightwalker	Perception	Expert	Alvar	-143	17728
Helga Steeleye	Perception	Master	Shadowspire	-110	-15902
Balan Suretail	Perception	Grand	Balthazar Lair	500	-1902
Fishner Thomb	Merchant	Expert	Dagger Wound Islands	-18846	7281
Fenton Iverson	Merchant	Master	Alvar	3931	16167
Raven Quicktongue	Merchant	Grand	Ravenshore	18708	625
Petra Mithrit	Learning	Expert	Murmurwoods	-5212	-12980
Garret Mistspring	Learning	Master	Shadowspire	-8010	-13289
Wanda Lightsworn	Learning	Grand	Garrote Gorge	5227	-6164
Alton Putnam	Meditation	Expert	Ravenshore	21103	-12463
Gretchin Nevermore	Meditation	Master	Alvar	10750	20051
Lenord Nightcrawler	Meditation	Grand	Shadowspire	-9275	-15416
Menasaur	Bodybuilding	Expert	Dagger Wound Islands	-7937	18363
Kenneth Otterton	Bodybuilding	Master	Garrote Gorge	4419	-8496
Mikel Smithson	Bodybuilding	Grand	Ironsand Desert	-9304	2574
Kyra Sparkman	Identify Item	Expert	Alvar	897	19186
Eithian	Identify Item	Master	Dagger Wound Islands	-12308	-3646
	Identify Item	Grand	?	0	0
Evander Lotts	Repair Item	Expert	Ravenshore	3697	-1494
Quick Jeni	Repair Item	Master	Garrote Gorge	13653	-1149
Qethrin Tonk	Repair Item	Grand	Murmurwoods	-5057	-9156
Tessa Maker	Identify Monster	Expert	Garrote Gorge	6424	-2113
Matric Keenedge	Identify Monster	Master	Murmurwoods	-3149	-10446
Blacken Stonecleaver	Identify Monster	Grand	Ravenshore	15878	-11792
Norbert Slayer	Armsmaster	Expert	Garrote Gorge	9329	-159
Lasatin the Scarred	Armsmaster	Master	Dagger Wound Islands	-7505	18845
Jasper Steelcoif	Armsmaster	Grand	Regna	543	-3265
Tabitha Watershed	Alchemy	Expert	Alvar	4386	21294
Kethry Treasurestone	Alchemy	Master	Murmurwoods	-2091	-8367
Ich	Alchemy	Grand	Dagger Wound Islands	-11697	-2739
Kethric Tarent	Regeneration	Expert	Ironsand Desert	-5636	2239
William Sampson	Regeneration	Master	Murmurwoods	-1752	-9940
Ush the Many-Tailed	Regeneration	Grand	Dagger Wound Islands	14392	2647
Fedwin Dervish	Dark Elf	Expert	Alvar	-3196	15359
Lanshee Caverhill	Dark Elf	Master	Ravenshore	19556	-7100
Ton Agraynel	Dark Elf	Grand	Alvar	-3056	17176
Flynn Shador	Vampire	Expert	Shadowspire	-4813	-15865
Douglas Dirthmoore	Vampire	Master	Shadowspire	-8444	-16674
Payge Arachnia	Vampire	Grand	Shadowspire	-8609	-14323
Ishton	Dragon	Expert	Dragon Cave	-6566	3702
Erthnit	Dragon	Master	Dragon Cave	-2275	-2193
Klain Scarwing	Dragon	Grand	Dragon Cave	-6606	1567

- Arena(2). Statki: The Windling (Dagger Wound Island): Poniedziałek - Ravenshore(4), Wtorek - Ravenshore(4), Środa - Ravenshore(4), Czwartek - Ravenshore(4), Piątek - Ravenshore(4), Sobota - Ravenshore(4), Niedziela - Ravenshore(4). The Dauntless (Ravenshore): Poniedziałek - nieczynne, Wtorek - Dagger Wound Island(5), Środa - nieczynne, Czwartek - Dagger Wound Island(5), Piątek - nieczynne, Sobota - nieczynne, Niedziela - nieczynne. Wind (Ravenshore): Poniedziałek - Ravage Roaming(4), Wtorek - nieczynne, Środa - Shadowspire(3), Czwartek - nieczynne, Piątek - Ravage Roaming(4), Sobota - nieczynne, Niedziela - nieczynne. Smoke (Shadowspire): Poniedziałek - Ravage Roaming(4), Wtorek - Ravenshore(4), Środa - nieczynne, Czwartek - Ravenshore(4), Piątek - Ravage Roaming(4), Sobota - Ravenshore(4), Niedziela - nieczynne. Mist (Ravage Roaming): Poniedziałek - nieczynne, Wtorek - Ravenshore(4), Środa - Shadowspire(6), Czwartek - Ravenshore(4), Piątek - nieczynne, Sobota - Ravenshore(4), Niedziela - nieczynne. Spindrift (Regna): Poniedziałek - nieczynne, Wtorek - nieczynne, Środa - Ravenshore(4), Czwartek - nieczynne, Piątek - nieczynne, Sobota - nieczynne, Niedziela - nieczynne.



5. Handel. Jest pobocznym elementem gry, wiadomo przecież, że tacy wojownicy jak my nie trudnimy się kupiectwem ;-). Jednakże często będziemy popadać w tarapaty finansowe - ramka z lewej pozwoli wam zarobić złoto:



6. Nauczyciele. Są bardzo ważnym elementem gry, nasi bohaterowie prędzej lub później nie (lepiej prędzej ;-) będą musieli rozpocząć szkolenia. Oto lista wszystkich nauczycieli, wraz z miejscami, w których możemy ich odnaleźć.

7. Składniki magicznych wywarów. Alchemia jest bardzo ważnym elementem gry, pozwala nam znacznie ograniczyć wizyty w świątyni (obywatelu wylecz się sam), czy też tworzyć potężne czarne eliksiry, które np. możemy sprzedawać. Podczas wędrówek natkniemy się na różnego rodzaju składniki, o różnej sile działania (czym większa siła, tym lepszy efekt). Składniki siwe (katalizatory): Mushroom(1), Odsidian(5), Wasp Wing(10), Mercury(20), Philosopher's Stone(75). Składniki żółte: Poppy Pod(1), Thornbark(5), Sulfur(10), Garnet(20), Unicorn Horn (50). Składniki czerwone: Widowsweep Berries(1), Wolf's Eye(5), Phial of Gog's Blood(10), Ruby(20), Phoenix Feather(50). Składniki niebieskie: Phima Root(1), Meteor Fragment(5), Will O Wisp Heart(10), Datura(20), Dragon Turtle Fang(50).

I to by było na tyle. Zachęcam wszystkich do lektury archiwalnych numerów Action Plusa (ci co ich nie posiadają mogą je jeszcze zamówić), albowiem w numerach 12/99 opisane zostały przeze mnie tajniki sporządzania magicznych eliksirów, a w numerach 1/00 i 2/00 wszystkie dostępne w grze czary. W prawdzie tamte zestawienia były sporządzone dla Might and Magic 7, ale te elementy pozostały w Might and Magic 8 praktycznie niezmienione. W razie jakiś problemów i wątpliwości zawsze możecie pisać do redakcji.

Artur Okoń

artokon@friko5.onet.pl

producent: **Atomic Games/Microsoft**
platforma: **PC**

Clost Combat IV: Battle of the Bulge

Czwarta część jednego z najlepszych cyklów gier strategicznych (ściślej: RTW - Real Time Wargame) przenosi nas w mroźną, zimową noc w Ardenach. Jak już zapewne wiecie, miała tam miejsce ostatnia niemiecka ofensywa w czasie II wojny światowej. Ofensywa, która nieźle napędziła strachu zachodnim aliantom i jednocześnie w znaczący sposób - poprzez zużycie ostatnich niemieckich rezerw paliwa i sprzętu - przyśpieszyła zakończenie II wojny światowej. Czwarta część cyklu oferuje nie tylko ulepszony engine, ale i dodatkowy tryb rozgrywki, w której oprócz klasycznej operacyjnej rozgrywki, znanej z poprzednich Close Combat, dochodzi także całkiem nieźle zarysowany wątek strategiczny.

Ponieważ specyfika gry uniemożliwia liniowy opis kolejnych misji, jak i konkretne porady "uderz tam, zniszcz to" itd, dlatago zamiast tego podzielę się z Wami szeregiem swoich luźnych spostrzeżeń. Nie mogę zagwarantować, że dzięki nim na pewno wygracie. Ale jeśli będziecie się trzymać moich rad, to mogę obiecać, że Wasze szanse zwycięstwa będą znacząco wyższe.

W przeciwieństwie do poprzednich gier z serii CC w CC4, nie ma możliwości (w czasie rozgrywki) zakupu dodatkowego wyposażenia itd. Nie, tu masz to - co masz. Nie możesz więc liczyć na uzupełnianie strat po kolejnych bitwach. To wymusza na graczu lepsze planowanie, efektywniejsze wykorzystanie posiadanych sił, oducza szafowania krwią żołnierzy i uczy dbałości o sprzęt. Wiesz, że nie możesz grać na wykrwawienie wroga, wiesz, że nie możesz stosować rosyjskiej strategii "hurra i do przodu, aż któraś fala w końcu zaleje wroga".

Ale wróćmy do kampanii. Bo gdy będziesz potrafił poradzić sobie w kampanii, to już ani operacje, ani solowe scenariusze nie będą dla Ciebie najmniejszym problem. Moje rady dotyczące kampanii są bardzo proste. Najważniejsze, co musisz opanować, to kontrola poruszeń swych oddziałów na mapie taktycznej. Tj. nie mówię tu naturalnie o obsłudze interface, sterującego grą; nie chodzi mi o umiejętność kontrolowania tłoku na mapie. Pamiętając o tym, że droga drodze nierówna (szczególnie w Ardenach, gdzie niektóre drogi są po prostu przesiekami w lesie), musisz tak planować ruch, by umieć koncentrować w jednym czasie kilka jednostek w tym samym miejscu. Tj. atakować ten sam teren kolejno kilkoma jednostkami. Nawet jeśli pierwszy atak nie zakończy się sukcesem, to wróg nie będzie miał czasu ochłonąć przed kolejnym natarciem twoich wojsk. I o to chodzi!

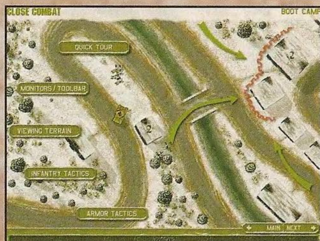
Ponadto musisz pamiętać, że rzeczywista niemiecka ofensywa w Ardenach straciła swój impet na Bastogne. Bastogne - ważny węzeł komunikacyjny - jest kluczem do sukcesu obu stron. Jako Niemcy próbuj zdobyć to miasto za wszelką cenę. Jako Amerykanie broń go desperacko do ostatniego żołnierza. (Należy też kontrolować drogi wiodące do Bastogne, to oczywiste).

Pamiętaj też, że sami Niemcy zakładali, iż zapasy paliwa i amunicji uzupełnią... w zdobycznych składach aliantów. Zatem tutaj też musisz z całych sił dążyć do zdobycia/obrony punktów na mapie, gdzie są zgromadzone zapasy. Pozbawiając Niemców uzupełnień paliwa i amunicji dostownie przetrącacie grzbiet ich siłom pancernym (w skład których wchodziły m.in. niesamowite czołgi Tiger 2, Królewskie Tygrysy, tudzież sporo innego znakomitego sprzętu).

Na samym początku atakujecie przede wszystkim magazyny paliwa. Dodawaj swoim jednostkom, atakującym te pola, maksymalną a dostępną w danym momencie ilość wsparć artyleryjskich i lotniczych. (W wypadku obrony - dajemy także wsparcie obrońcom tych obszarów). I nieważne, że grupa, której przydzieliłeś to wsparcie akurat nie może go wykorzystać (szczególnie tyczy to lotnictwa!) - wykorzysta go w następnej połowie dnia. Grunt, żeby miała wsparcie. Przy czym uwaga: nie używaj wsparcia bez powodu. Nie uderzaj w ciemno - najpierw zlokalizuj ważne stanowiska wroga. I wtedy uderzaj z całej siły, zdruzgocz wroga do fundamentów. Nie marnuj sił na pojedynczy oddział czy punkt oporu. Duży rozrzut sprawia bowiem, że skutki są niewymierne w stosunku do nakładów. Artyleria służy do zwalczania dużych grup wrogich wojsk lub np. stanowisk artylerii wroga.

Co do samego wsparcia artyleryjskiego - zwykle są to moździerze (kal. w granicach 60-100 mm). Jak sami zapewne wiecie broń ta jest idealna do niszczenia piechoty, natomiast jest praktycznie nieskuteczna w zwalczaniu broni pancernej i innych opancerzonych celów. Te zwalczaj lotnictwem. Czasem możliwe jest użycie rakiet (artylerii rakietowej). Ta to ma dopiero kopa :). Choć jest bardzo, bardzo niecelna, jej siła ognia jest dewastująca. Doskonale nadaje się na przyduszanie do ziemi piechoty lub niszczenia artylerii wroga.

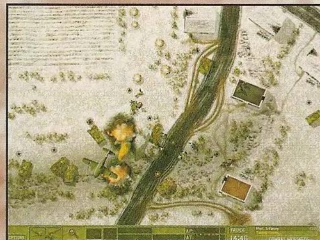
Jeszcze raz podkreślam (bo to BARDZO ważne), zapewnienie możliwości sprawnego przemieszczania się po mapie taktycznej. Warto też mieć obsadzone punkty zwycięstwa (Victory points). A jeśli obie strony kontrolują po kilka punktów zwycięstwa, to warto opanowywać wiodące do wrogich lokacji drogi. Takie działania mogą dość znacznie podkopać morale wroga, co z kolei znacznie ułatwia nam walkę. Zdemoralizowany wróg walczy niechętnie, ogranicza swoją aktywność oraz szybko wycofuje się pod silnym naciskiem przeciwnika, nie śpieszy się mu też do kontrataków. Tak, tak, w prawdziwej wojnie nie zawsze trzeba wygrywać brutalną siłą. Gdy kontrolujecie drogę łączącą daną lokację z magazynem, przeciwnik nie będzie w stanie uzupełniać braku paliwa. Jak to obniża jego siłę bojową po paru starciach (o morale nie wspominając), mówić nie muszę.



Po zdobyciu/obronieniu magazynów, warto pozostawiać tam jakieś jednostki na straży - wróg będzie za wszelką cenę chciał dotrzeć w ten sektor. Można się spodziewać kontrataków, nawet jeśli mają niemal zerową szansę powodzenia. Komputerowa AI wie bowiem, że grając Niemcami, MUSI je zdobyć, zaś gdy prowadzi Amerykanów, to stara się je możliwie szybko odzyskać (gdy je utraci).

Gdy grasz Niemcami wyprowadzaj uderzenia najpierw jednostkami zwiadu (transportery opancerzone są idealne do tej funkcji). Nie angażuj ich w walce. One mają tylko zmusić przeciwnika do ujawnienia swoich stanowisk bojowych. Wycofaj zwiad, po czym atakuj artylerią lub lotnictwem (o ile masz), a potem dopiero wprowadzaj do akcji zmasowane siły. Pamiętaj jednak o współdziałaniu pojazdów i piechoty. Same czołgi łatwo padną łupem żołnierzy z bazookami lub ukrytych w zasadzkach amerykańskich Shermanów i M-10. Sama piechota zaś wykrwawi się szybko na okopanym wrogu i bijących ogniem na wprost działach. A idąc razem - piechota oczyszcza teren z grup niszczycieli czołgów (tj. żołnierzy z bazookami), czołgi zaś rozwalają punkty oporu i zmiękczają piechotę wroga.

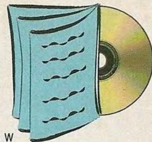
Ponieważ jednostki pancerne i zwiadowcze są mobilniejsze od piechoty, zachowaj przynajmniej jedną w odwodzie, umieszczoną tak, by szybko mogła dotrzeć do jakiejkolwiek kontrolowanej przez Ciebie lokacji. Będzie to zabez-



pieczanie na wypadek wrogiego kontrataku na tyłach. Najlepiej przeznaczyć do tego jednostkę zwiadu, wspartą przez przynajmniej jeden ciężki czołg lub niszczyciel czołgów. Dzięki temu taki zespół powinien sobie bez problemu poradzić nawet z dość sporymi siłami przeciwnika. Pamiętaj, że kontrataki wroga prawie nigdy nie będą frontalne. Przerzuci on swe siły tam, gdzie nie ma Twoich, będzie próbował przeciąć Twe linie zaopatrzenia i odzyskać punkty zwycięstwa (no i magazyny). W każdym razie macie jak w banku: kontrataki będą na 100%. I o tym trzeba zawsze pamiętać. Nie sztuka zdobyć lokację. Sztuka ją utrzymać.

W grze masz możliwość rozformowania/pójścia w rozsypkę [disband] danej grupy oddziałów. Powiem jedno - nie korzystaj z tej opcji. Gdy to wybierzesz, poniesiesz ciężkie straty. Owszem, czasem się to przydaje (np. gdy totalnie zatkasz sobie drogi swoimi jednostkami, to taka opcja pozwala przywrócić względną równowagę) - ale to kij, który ma dwa końce. Nieważne, co będzie przyczyną rozformowania - i tak pożałujesz, że to zrobiłeś.

Pamiętajcie - niezależnie czy jesteście Niemcami, czy Amerykanami, atakujcie właśnie czy bronicie... najważniejsze jest skuteczne zaplanowanie ruchów swoich sił oraz rozmieszczenia oddziałów na planszy. Nie olewajcie tej fazy gry. Pięć razy przemyślcie każdą decyzję - tak na mapie taktycznej, jak i strategicznej. Czasem bitwę wygrywa się (albo przegrywa) dlatego, że jeden jedyny czołg (albo działo), umieszczony w dobrym miejscu, mający doskonałe pole widzenia, przydusi wielokroć liczniejszego wroga do ziemi.



Rada wydaje się banalna, ale zobaczycie ileż to razy będziecie rwać włosy z głowy tylko dlatego, że nie chciało się Wam poświęcić tych 3-5 minut więcej na analizę swego położenia.

Oto mały przykład: piechota jest bezbronna wobec czołgów. To prawda. Ale nie do końca. Pod koniec drugiej wojny obie strony dysponowały już bardzo skutecznymi środkami zwalczania czołgów przez piechotę. Amerykańskie bazooki i niemieckie kopie tychże (panzerschreck) oraz niemieckie panzerfausty na bliski dystans (rzędu 100-50m) są w stanie, jeśli nie zniszczyć to choć zmusić do wycofania albo zniechęcić do walki każdy ówczesny czołg. (Przy czym przewagę mają tu Niemcy; ich czołgi miały zwykle grubsze pancerze, a panzerschrecki i panzerfausty są lepsze od bazook).

Naturalnie szczęściu należy pomagać, zatem warto tak uzbrojonych żołnierzy umieszczać w newralgicznych punktach mapy - np. na skrzyżowaniach dróg (czołgi zwykle starają się poruszać drogami, bo to zwiększa ich mobilność). A gdy jeszcze umieścicie tych ludzi na dachu wysokiego budynku... ech, biedne czołgi. Nie mają żadnych szans, jeśli nie towarzyszy im piechota. Dlatego w pobliżu swoich ludzi z bazookami warto umieścić z kolei stanowisko kaemu czy oddziałek piechoty, który będzie miał za zadanie zwalczać tych, których chcą zwalczyć bazookarzy (*). Wydaje się skomplikowane? Nie bardzo. Jeśli nie masz nikogo do osłony bazookarzy, używaj wsparcia artylerii.

(*) - rozumiem przez ten termin tak żołnierzy amerykańskich, jak i niemieckich, uzbrojonych w przenośną broń p.panc. Powinienem nazywać ich niszczycielami czołgów - ponieważ jednak w grze występują też samobieżne działa specjalizowane właśnie w zwalczaniu czołgów (tank-destroyers, czyli niszczyciele czołgów - np. Jagdpanther czy M-10), to ten sam termin na określenie dwóch różnych rodzajów broni mógłby wprowadzać zamieszanie. Stąd "bazookarze".

Za to czołgi np. warto (szczególnie w miastach) ukrywać w bocznych ulicach, które łączą się z główną arterią. Dzięki temu wrogie pojazdy wystawia na strzał swój boczny pancerz (znacznie cieńszy niż czołowy). A że strzał będzie z bliskiego dystansu, to seanse przeciwnika są raczej mierne. Przy czym nasz czołg musi chronić piechota, która uniemożliwi bazookarzom przeciwnika atak z dachów budynków. I skoro już mówimy o czołgach - zasadniczo nie warto strzelać do czołgu, gdy jest ustawiony do nas frontalnie. Szczególnie zaś, gdy jesteśmy Amerykaninami. Niemieckie czołgi mają z reguły lepsze działo i grubszy pancerz (tudzież zwykle lepiej wyszkoloną załogę). Jeśli nie zniszczysz ich pierwszym strzałem, to możesz już się pożegnać się ze swym czołgiem. A takiego Jagpanthera czy Tygrysa 2 praktycznie nie macie jak ugryźć z przodu. Natomiast strzał w boczny (a jeszcze lepiej - tylny) pancerz daje już wysoką szansę sukcesu. Pantera miała boczny pancerz grubości 40 mm - bazooka czy działo Shermana przebije go bez problemu. Na szczycie wieży pancerz ma 20-30 mm... A z przodu załogę chroni 100-120 mm pancernej stali. Zatem warto poczekać, nie strzelać przy pierwszej okazji (chyba, że wróg sam otworzy ogień, wtedy nie ma na co czekać albo strzelasz z bardzo bliskiego dystansu).

Atakując linię wroga, koncentruj się przede wszystkim na zwalczaniu sił p.panc wroga. To absolutny priorytet. Pozbawiony możliwości zwalczania czołgów, przeciwnik już przegrał tę bitwę, nawet jeśli tego nie jest świadom. Zatem grzmoć w stanowiska dział p.panc cała mocą artylerii, a do czołgów z lotnictwa. No i nie rozdzielaj czołgów od piechoty i vice versa. Niszcz działa, czołgi, bazookarzy. Dopiero potem eksterminuj resztę jego sił i zajmuj punkty zwycięstwa.

I jeszcze jedna dobra rada. Najprostsza droga NIGDY nie jest najłatwiejsza. AI komputera nie jest zbyt lotne. Koncentruje się na bronieniu tego, co oczywiste i z tych kierunków, które są oczywiste. Czyli: jeśli nadciągasz z północy, a wróg ma swoje victory points na południu, zaś wiedzie do nich jedna droga, to stawiam 1000$ przeciwko 1 zł, że 90% sił wroga nakierowanych jest w osi północ-południe, zaś minimum 3/4 jego sił broni tej właśnie drogi, zaś reszta oczekuje w pobliżu victory points. Jeśli zatem przegrupujesz się i stracisz sporo czasu na obejście sił wroga, atakując np. od zachodu, to zyskasz znaczny efekt zaskoczenia i zmusisz wroga do panicznej ucieczki lub improwizacji (a w tym AI nie jest dobra, oj nie). W efekcie - sukces. Atakując zaś po najprostszej trasie, trafisz na silny i zorganizowany opór. I jeśli nawet wygrasz, to kosztem ogromnych strat własnych, co zemści się już w kolejnym starciu.

Rady dla atakujących

Atakuj skokami: jeden oddział przesuwa się o kilka(naście) metrów, zalega i otwiera ogień, w tym czasie inne ostrzeliwują wroga. Gdy pierwsi prowadzą ostrzał, podciągaj kolejny oddział itp. Na stanowisko wroga musi bez przerwy spadać nawała ognia! Szczególnie z karabinów maszynowych, które powinny być na Twoich skrzydłach; w miarę możliwości nie przesuwaj ich stanowisk (no, chyba że inaczej nie można, bo nieprzyjaciel obkłada je ogniem dział i moździerzy, lub znacząco posunąłeś się do przodu i nie ma już w co strzelać). Tu znów doskonale sprawdzają się transportery opancerzone. Zachodź wroga z boku, a nawet (gdy możesz) od tyłu. Atakuj jednocześnie z kilku stron - morderczo skuteczna taktyka, bo wróg wpada wtedy w panikę i nie bardzo wie, do kogo strzelać...

Pamiętaj o dowódcy! Umieszczaj go tak, by w jego zasięgu (naciśnij spację, by go określić) było jak najwięcej Twych oddziałów - dobrze to na nie wpływa. W miarę możliwości posadźcie go w jakimś wozie dowodzenia. Najlepiej w czołgu - raz że jest wtedy dobrze chroniony, dwa - że zawsze można go użyć jako ostatniego odwodu. ...Skoro już o dowódcy mowa - staraj się za wszelką cenę wykończyć wrogiego dowódcę (tego głównego) oddziałów. Np. snajperami.

Najszybszy tryb ruchu jest absolutnie wykluczony w kontakcie z wrogiem! Najlepiej - gdy widzisz wroga - cały czas się czołgaj (sneak) - chyba że przeciwnik panicznie cofa się na całej linii (ale uważaj - to może być podstęp, który ma Cię "nadziać" na ukryte i dotąd milczące stanowiska karabinów maszynowych!).

A gdy się bronisz...

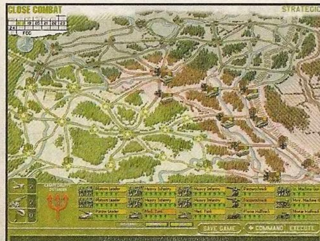
Bądź cierpliwy. To przeciwnik ma atakować, to jemu zależy na posuwaniu się naprzód, nie Tobie. Czekaj spokojnie, aż sam wyjdzie Ci pod lufy, nie baw się w żadne zwiady czy zmiany stanowisk. Po prostu czekaj. Doczekasz się, bez obaw!

Rozmieszczaj stanowiska karabinów maszynowych tak, by miały możliwie duże pole ostrzału. Jedną z zalet kaemów i cekaemów jest ich daleki zasięg, więc nie oddawaj tego atutu wrogowi w prezencie. Gdy otworzysz ogień z kaemów do nieprzyjaciół, z odległości 30-40 metrów, to, zanim ich wystrzelasz, narazisz się na kontrostrzał i straty wśród obsługi - a po co Ci to? Ogień z odległości 300-400 metrów



też jest skuteczny, a ponadto jesteś tu bezkarny (o ile nie ma tam moździerzy, czołgów czy wrogiego kaemu). Wykorzystuj opcje "defend" i "assault" (będzie o nich za chwilkę). Kaemy rozmieszczaj tak, by brać wroga w ogień krzyżowy. Ideałem byłoby umieszczenie karabinów po obu skrzydłach osi wrogiego ataku i symultaniczny ogień z flanki.

Korzystaj ze snajperów! Ci specjalizują się w strzelaniu do wrogich dowódców oddziałów. Oddział bez dowódcy spisuje się dużo gorzej...



W miarę możliwości nie ujawniaj od razu wszystkich stanowisk ogniowych. Nie wiesz przecież, czym dysponuje wróg, miej zatem zawsze jakieś asy w rękawie. Szczególnie tyczy się to stanowisk z bronią p.panc. Walniesz z takiego działa do piechoty, pogonisz ją, a tu nagle wyjadą czołgi nieprzyjaciela i (znając już lokalizację działa) zrobią ci takie kuku, że zanim się zorientujesz - będziesz miał parę trupków zamiast armaty. I czym wtedy przeciwstawisz się czołgom? Nie wspominając już o natychmiastowej odpowiedzi wroga w postaci salw moździerzy, którymi posługuje się w piekielnie skuteczny sposób.

Nie gromadź zbyt wielu żołnierzy w jednym miejscu. Wiesz co zrobi z nimi jeden miotacz ognia lub salwa rakiet?

Porady dla obu stron:

Uważaj na wroga z miotaczami ognia; są makabrycznie skuteczne na gęsto upakowaną piechotę i stanowiska kaemów.

Narożne budynki (tzn. kontrolujące skrzyżowania ulic) w miastach są niemal na pewno obsadzone przez wroga. Szczególnie zaś gdy jedna z tych dróg wiedzie ku punktom zwycięstwa.

Pamiętaj o tym, w co uzbrojeni są Twoi żołnierze. Z pistoletów maszynowych nie ma co strzelać do nieprzyjaciela oddalonego np. o 100 metrów. Tzn. strzelać można, ale jest to raczej bezcelowe i tylko marnujesz amunicję.

Stosuj tzw. "waypointy" przy przemieszczaniu oddziałów. Gdy tylko wyznaczysz im punkt docelowy, to często komputer wybiera najkrótszą trasę do wyznaczonego punktu, nie patrząc, czy przy okazji nie ujawnia Twych sił wrogowi i nie wystawia ich na jego ostrzał.

Rozkazy AMBUSH i DEFEND. Pierwszy jest przydatny dla piechoty i małokalibrowych dział p.panc. Sprawia, że dany oddział otwiera ogień z bliskiej odległości, tak, by maksymalnie wykorzystać potencjał ogniowy i wręcz chlusnąć ołowiem w twarze zaskoczonych nieprzyjaciół. DEFEND zaś sprawia, że dany oddział od razu grzeje w każdego wroga w swym polu widzenia, jeśli tylko jest w zasięgu broni.

Uwaga: W obu wypadkach wyznaczamy oddziałom strefy obserwacji. Wiąże się z tym pewne niebezpieczeństwo. O ile wróg pojawi się w wyznaczonej przez nas sferze, to wszystko gra. ALE - jeśli wróg nas przechytrzy i wyjdzie gdzieś ze skrzydeł, poza wyznaczoną strefą, to ryzyko, iż zaskoczy i zniszczy taki oddział jest dużo większe niż przed wydaniem rozkazu ambush lub defend. Można temu zaradzić w prosty sposób: tak ustawiając jednostki, by ich strefy obserwacji wzajemnie się uzupełniały.

Morał końcowy: ludzie, myślcie! Komputer jest milion razy szybszy od Was ale on nie myśli. Możecie z nim wygrać, tylko dzięki sprytowi i niekonwencjonalnej taktyce (oraz unikanie ewidentnych błędów w sztuce dowodzenia).

Dżozeph

producent: Maxis / EA
platforma: PC

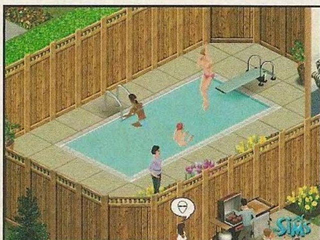
The Sims



Kilka lat temu chłopcy z firmy Maxis udowodnili, że można zafascynować graczy grą, w której nikt nikogo nie tępi ani zabija, nie morduje się smoków, i nikt nie zbawia świata. Cała seria gier symulacyjnych o wspólnym z "SimCity" pomyśle, przekonała klientów do gier, w których trzeba poprowadzić miasto, park rozrywki, szpital, czy linię kolejową. Okazuje się, że wszystko to - pozbawione elementu ryzyka - może być świetną zabawą.

Porady praktyczne

SIMS to po prostu symulacja rozwoju rodziny, a potem wielu rodzin, której autorem jest twórca SimCity. Czym więc jest Symulator Ludzkości? Cóż... będziesz musiał kierować życiem każdego w sąsiedztwie - nie wszystkich Na raz, oczywiście. Interesując się jakąś "rodzinką", będziesz próbował poprowadzić ją do życiowego sukcesu w życiu, miłości i pracy. Pozostali samym sobie Simowie nie za bardzo się starają - i w tym momencie wkraczasz Ty. Pomyśl o sobie jako o ambicji Simów, głównym dążeniu ich Życia. Ty im powiesz, czy dla osiągnięcia życiowego sukcesu mają studiować mechani-



kę, czy może zająć się handlem. Bez ciebie będą się żałośnie pałętali po okolicy i zaspokajali jedynie najpilniejsze potrzeby życiowe, w ogóle nie myśląc o Przyszłości.

Sim (nazwa): - osoba, której Rozwojem kierujesz w grze Maxis. Przykład: Sim poszedł do SimCity kupić sobie precla.

Grając w SIMS, przejmujesz Kontrolę nad rodziną Simów i usiłujesz poprowadzić ich przez burzliwe Fale życia. Po drodze będziesz zawierał Przyjaźnie, wspinał się po Szczeblach drabiny kariery, i usiłował zarobić dla nich na chlebek i masełko do Niego. Możesz siedzieć i obserwować, jak jeden Sim odnosi się do drugiego, albo przejąć inicjatywę i ZMUSIĆ ich do wykonywania twoich Poleceń. Możesz im nawet wyłączyć Wolną Wolę (Free Will).

Osobiste stosunki pomiędzy Simami są niekiedy najbardziej zabawnym elementem gry. Zobacz, jak jeden Sim wy... dala drugiego z łazienki, by się samemu Wyknocić, albo jak jeden Sim poklepuje drugiego, a ten mu oddaje w dwójnasób. Zawsze się trafi ktoś, kto kocha drugiego... bez granic...

Osobiście podobały się nam także różnice pomiędzy Simami. Jeden czyściutki, schludny i spokojny jak Szynka na Haku, drugi - złośliwy i brudny - nieustannie wdaje się w Awantury.

Początki

Zakładamy, że, przed rozpoczęciem poważnej gry, zaznajomiłeś się z Przewodnikiem (Tutorial) - jeżeli nie, powinieneś to zrobić. Dowiesz się z niego o podstawowych regułach zachowań Simów i ich Potrzebach. Dokonawszy tego, wróć do Sąsiedztwa (Neighborhood).

Pierwsza wieść jest taka, że kontrolujesz Całe sąsiedztwo. Nie całe jednocześnie, ale domek po domku. Kiedy nie kontrolujesz domu bezpośrednio, NIC SIĘ W NIM NIE DZIEJE. Wszystko zamiera jak w polu unieruchomionego czasu. Możesz ich zaprosić do swego domu (zakładając, że ich spotkałeś), ale w Zasadzie nic nie robią - kiedy do nich zajrzysz ponownie, zastaniesz stan, jaki opuściłeś.

Inną istotną wiadomością, która dotyczy sąsiedztwa, jest ta, że ludzie, których w nim osadzisz, są jedynymi, z którymi możesz się Zaprzyjaźnić. Nikt przypadkowy nie pałęta się w pobliżu. Ponieważ Simowie lubią się zaprzyjaźniać z innymi Simami, trzeba ci będzie popracować nad Sąsiedztwem jako nad Całością, zamiast skupić się jedynie nad jednym domem (nieco więcej dowiesz się o tym w części 5-tej - (Przyjaciele i Kochankowie).

No to jazda! By zacząć zabawę, kliknij w guzik "Create a Family". (oczywiście mógłbyś prowadzić Gothów lub Newbiesów, ale do zapełnienia Sąsiedztwa trzeba ci założyć rodzinę.

Założenie Rodziny

Twoja pierwsza rodzinka - poza Newbiesami. Oczywiście tak naprawdę nie jest twoją pierwszą, założyłeś już jedną wcześniej, a teraz chcesz się Dowiedzieć, co poszło nie tak. Tak czy owak, zakładamy Sim Family. Nic wielkiego - od czegoś trzeba zacząć.

Na początek stwórzmy dwu Simów. Jest to optymalna Liczba na początek. Im ich więcej, tym trudniej ich kontrolować, a dwu to jednak lepiej niż jeden.

Trzeba nam Podzielić zadania pomiędzy członków rodziny. Jedna osoba powinna poszukać pracy, druga zająć się prowadzeniem domu, gotowaniem, sprzątaniem i życiem towarzyskim. Na tym etapie Gry nie musisz obu osób wysyłać do pracy. Łatwiej jest urządzić życie rankami, kiedy jeden osobnik szykuje się do pracy (bierze prysznic, zajmuje toaletę itp.), a drugi szykuje śniadanie. Kiedy pracownik rusza do Pracy, gospodarz zostaje, sprząta, i spotyka się z sąsiadami. Później ten SIM wezwie tych Sąsiadów i spróbuje ich przekształcić w Przyjaciół Rodziny (Family Friends).

Tworzenie Sima

No więc do roboty. Mamy stworzyć dwu Simów. Właściwości, jakie im nadasz, określą, co zechcą robić sami i czego od nich będziesz wymagać. Niski poziom Zamiłowania do Porządku (Neatness) nie jest zły, jeśli sam zamierzasz zmuszać ich do Sprzątania.

Postaraj się, by obaj Simowie byli od siebie różni i by to było widoczne. Pozostający w domu Sim powinien być Otwarty i Szczery, Miły i Towarzyski, ten zaś, który zajmie się pracą powinien być Aktywny, Szczery i Otwarty (nie skalpelem!). Postaraj się, by te jego cechy przekraczały Przeciętność.

UWAGA 1-sza: jeśli zostawisz daną cechę nie zapisaną (pustą), osobnik stanie się jej przeciwieństwem. Jeśli więc nie jest Miły (Nice), oznacza to, że będzie podstępnym, złośliwymi Wybuchowym Krętaczem, gotowym zaczepić Godzillę. Oczywiście, niełatwo wtedy o Przyjaciół.
Kolejną sprawa jest fakt, że typ Charakteru wpływa na rodzaj ulubionej Rozrywki. Leniwcy wolą TV, Aktywiści i Ruchliwcy zechcą pójść potańczyć, albo i zrobić coś gorszego!
UWAGA 2-ga: tworząc Sima, nie musisz używać wszystkich dostępnych punktów - możesz nie użyć ŻADNYCH i stworzysz wiecznie skwaszonego, leniwego, rozlazłego Typa! Cóż chcesz, taki właśnie jest przeciętny człowiek! Zaprzecz, jeśli potrafisz!

Na razie więc wystarczy nam dwu Simów. Teraz zbudujmy im domek (jeśli nie chce ci się tym zajmować, jest już kilka do wyboru).





Budowanie domu

Naszym Celem będzie zbudowanie domu, w którym miło będzie mieszkać i zaoszczędzenie dostatecznej ilości forsy, by móc jeszcze kupić do niego rozmaite Rzeczy. A więc - potrzebny nam domek, niezbyt wielki, o trzech pokojach (living room/kitchen/dining room, bathroom i jeszcze bedroom). Jedna toaleta wystarczy na obu Simów, nie zawracaj więc sobie Głowy drugą.

Domek zbudujemy o 2 lub trzy kwadraciki od najbliższej Dróżki. Pierwej zbudujmy połączoną kuchnię i pokój dzienny (Kitchen/Living room). Dobrym rozmiarem jest prostokąt 11x6. Przy wejściowych drzwiach, zbuduj skrzynkę na korespondencję (Mailbox) i Skrzynię na Odpady (Trashcan). Z boku zbuduj pokoik 4x4, który będzie sypialnią - na razie niepotrzebna ci większa.

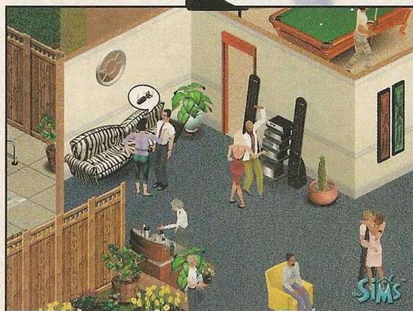
Domek mały, ale przytulny, który dla dwojga ludzi jest idealny. Jest to oczywiście domek "podstawowy" i w miarę rozwoju rodziny będziesz go musiał Rozbudować, od czegoś jednak trzeba zacząć. Zechciej łaskawie zauważyć brak ścianki działowej pomiędzy kuchnią i pełniącym rolę saloniku pokojem dziennym - bardzo wygodne rozwiązanie w przypadku przyjęć, które z pewnością zechcesz tu wydawać.
Zbudowawszy Domek, pomyśl o tapetach i wykładzinach zewnętrznych (są tapety przeznaczone do użytku zewnętrznego), a najtańsza z nich jest aluminiowa. (7)
UWAGA: Aby nałożyć tapetę na jakąś powierzchnię, trzeba wcisnąć SHIFT i kliknąć. Gdy robisz to na zewnątrz, to tapeta przykleja się do ścian zewnętrznych, a wewnętrzne zostaną gołe i odwrotnie.

Kuchnię wyłożyłbym Deep Jade lub Tuscany Tin (6). W łazience dałbym Too Turquise (6).

Teraz trzeba ci się zająć parkietem podłogowym (Floorset). Do kuchni i łazienki dałem Tuscany (Il Perrini Italiante Tile (20). W sypialni wystarczy zwykły Blue Carpet - tani i nieźle Wyglądający.
Okna: aby pomieszczenie miało jasny i radosny charakter, trzeba w nim kilku okien. Ten Sim, który będzie zostawał w domu, powinien mieć to, na co zasługuje. Wal okna, dopóki się da. A kiedy zaczniesz zajmować się Meblami (Furnishing), nie zapomnij o Lampach, które rozjaśnią mroki po zmierzchu.



Nie zawracaj sobie na razie głowy piętrem, nie będzie ci potrzebne, a zresztą i tak cię na nie nie stać. W razie czego zajrzyj do sekcji 8-mej, dotyczącej Rozbudowy Domu.
Dobrze jest też mieć tylne Drzwi, które się czasem przydadzą, kiedy główne wejście zostanie czymś zablokowane. Możesz tam urządzić Patio. Dla uciechy spróbuj na tyłach ustawić flaminga.



A teraz, skoro mamy domek, ciasny ale własny, zapełnijmy go Przedmiotami.

Meblowanie Domku

Trzeba nam się zająć Rzeczami, odpowiednio do Potrzeb (Needs), zaczynając od najpilniejszych, a taką niewątpliwie jest Głód (jedyna Potrzeba, która nie zaspokojona, może doprowadzić do Śmierci). Umeblujmy zatem Kuchnię.

Potrzebne ci meble kuchenne:
Lodówka (Refrigerator), gdzie będziesz trzymał Teściową w razie wizyt (600§ za Llamark)
Zestaw do Gotowania (Cooking Appliance) - 400§ za Dialectic Free Standing Range, z piecykiem.
Pusty stół przy ścianie (Empty Counter)
Zmywarka do naczyń (Disk Cleaning Apparatus) albo Zlew (Sink), albo Fuzzy Logic Dishwasher za 650§
Czujnik przeciwpożarowy (Fire Alarm) za 50§
Pojemnik na odpady (Trashcan)

Oto jak JA sobie poradziłem. Przy lewym końcu Kuchni jest ściana długa na 6 jednostek. Od końca ustawiłem Dialectic Range, potem Lodówkę (Fridge), potem Blat (Counter) - jeśli dałeś ściany i wykładzinę typu Jade, dodaj Blat z pokryciem Jade - potem Counter ze zlewozmywakiem (Sink) i znów blat. Zostanie ci pusta przestrzeń na 1-ną jednostkę, którą zajmiesz się później, kiedy zarobisz trochę grosza (przesuniesz wtedy Blat ze Zlewozmywakiem do rogu i w tę dziurę wetkniesz Zmywarkę) (Dishwasher).

W odległości dwu kwadratów od tego miejsca, ustaw stolik (Card Table - §95), wokół którego powinny się znaleźć cztery krzesła (Chairs - wystarczą te najtańsze po §80). Upewnij się, że je ustawiłeś "pyskami" do stołu.

Dobrze jest umieszczać krzesła po rogach, co pozwoli ci jeszcze na wstawienie Lampy (Lava Lamps - po §80). Simowie trochę się będą tłoczyć, ale obejdzie się bez protestów.

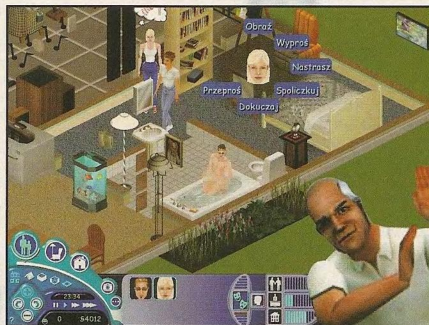
A teraz do łazienki. Będą ci tu potrzebne: Toaleta (Toilet - po §300 za Hygeia-O-Matic), Urządzenie główne (Major Hygiene Item - po §640 za SpaceMiser Shower), Zlew łazienkowy (Bathroom Sink - po ?400 za Andersonville sink). Niekiedy wystarczy umyć łapy, niekoniecznie za każdym razem trzeba właźić pod prysznic. Wszystko ustaw pięknie po Rogach i ku środkowi - nie ustawiaj sedesu "pyskiem do rogu". Jeśli zostały ci jeszcze jakieś pieniądze, sugeruję zakup i umieszczenie nad zlewem Apteczki (Medicine Cabinet) - może się przydać, kiedy któryś z twoich podopiecznych zarżnie gębę przy goleniu.

Dalejże więc do Sypialni (Bedroom): gdzie będą ci potrzebne dwa łóżka na każdego Sima (wystarczą Spartan Bed, §300 każde). Ponieważ nie Simowie nie będą tu spędzali za wiele czasu, to w zasadzie wystarczy - przyda się jeszcze tylko Stolik (End Table) z Budzikiem (Alarm Clock) - i tyle.

I wreszcie salonik - Living Room. Tu będą ci potrzebne: 1-na Kanapa (Couch - Contempto kosztuje §150), Telewizor (Television - czarno-biały Monochrome możesz nabyć za §85, ale już za - luksus! - Trottco 27" zapłacisz §500), Szafka na Książki (Bookcase - §250 za tani, sosnowy model Cheap Pine) Biurko-stolik Desk/Table (Mesquite Desk/Table za §80), Odbiornik Radiowy - Radio (Down Wid Dat Boom Box jest za jedyne §100), Telefon (Phone) i urządzenie Antywłamaniowe (Security Alarm).

Ustaw Telewizor wedle jednej ze ścian - nie ekranem do ściany, oczywiście! - a naprzeciwko umieść Kanapę (tak ze dwa kwadraty przed nim), obok telewizora zaś postaw przy ścianie Szafkę, by Sim mógł sobie Poczytać i wedle chęci obejrzeć Program TV. Pod przeciwległą ścianą umieść Stół i ustaw na nim Radio. Na ścianie obok zawieś Telefon, i gdzieś jeszcze podepnij Alarm.

Uwaga: wszystkie te elementy, i inne dodatki - np. Komputery, Sprzęt Video itp. - mogą ulec uszkodzeniom. W takim wypadku trzeba je naprawić - możesz to zrobić sam - ryzykując porażenie prądem i zejście, albo wezwać Złotą Rączkę (Repairman), który każe ci zabulić po §50 za każdą Godzinę Roboty. Drogo? Trudno, on



jest Złota Rączka. Możesz sam podnieść Umiejętności (Mechanical Skills) twego Sima, każąc mu zająć się Czytaniem (Reading), ale dopóki tak się nie stanie, lepiej jednak bulić, niż w trumnie się kulić.

Oświetlenie i Lampy

Teraz, kiedy już wyposażyliśmy dom wystarczająco (określenia tego używam celowo - kiedy twój Sim zarobi trochę grosza, będzie mógł wymieniać Urządzenia na lepsze, np. zwykły TV na model Plasma TV), trzeba ci się zająć oświetleniem, czyli Lampami. Umieściłbym 1-ną Lampę w łazience, 1-ną w sypialni, i kilka w Kuchniokoju (Living Room/Kitchen). Lampy porozstawiaj tu tak, by całe pomieszczenie było jednolicie (i obficie) oświetlone - powiedzmy co 3-4 kwadraty jedna Lampa. Zajrzyj na Sieciową Stronę Simów, by ściągnąć nowe modele Lamp Wiszących, nie Stojących.

Dekoracje

Podnieść atrakcyjność Salonu możesz też dodając w nim dekoracje. Najłatwiej to zrobić, zawieszając na ścianach jakieś bohomazy, zwane dalej Malowidłami (Paintings). W odróżnieniu od roślin, spokojnie wiszą na ścianach, nie zajmując miejsca i nie trzeba ich podlewać. Wiele z dekoracji ma też wartość Rozrywkową (rozrywkę masz wtedy, gdy ktoś nie spojrzy).
Dekoracje służą nie tylko podbudowaniu próżności twoich Simów, ale i poprawieniu nastroju Gości. Pomaga to w zawieraniu przyjaźni. Znasz stare powiedzenie - Sim rozbawiony, to Sim uszczęśliwiony i przyjaźnie do wszystkich nastawiony...

A jak się już zgadało o Przyjaciołach i Kochankach, to trzeba ci wiedzieć, że...

Musisz mieć Przyjaciół. Nie tylko po to, by nie zwariować (jest to jedna z 8-miu Społecznych Potrzeb), ale przyjaciele - a raczej ich określona ilość, potrzebni ci są, byś mógł czynić postępy w pracy i w życiu - np. jeżeli chcesz robić karierę polityczną, to żeby zostać Se-

natorem, trzeba ci 14-tu Przyjaciół.

Uwaga: konkretny Sim nie musi się z kimś Przyjaźnić, o ile znajomy jest Przyjacielem Rodziny. To wystarczy. Innymi słowy, rodzina ponad wszystko!

Kiedy wprowadzisz się do nowego domu, pojawią się rozmaici Sąsiedzi. Przywitaj się z nimi - z każdym z osobna! Jeśli tego nie Zrobisz, mogą się poobrażać i już nie wrócą. Powitany Sim przechodzi do kategorii Znajomych i jako takiego możesz go zaprosić do domu (no, chyba że akurat pracuje, ale wtedy możesz poprosić, by wpadł po robocie, albo wcześniej, zanim do niej wyruszy).

Powitany Sim zajmie się zaspokajaniem swoich potrzeb. Jeśli na stole jest żarcie, to je zeżre (sam sobie, kurczę, Kanapki nie przygotuje!), jeśli zechce obejrzeć sobie Łabędzia lub Śliwę, to pójdzie do łazienki - tam jednak ograniczy się do biologicznych potrzeb i nie wlezie do wanny lub pod prysznic. Najbardziej zależy im jednak na życiu towarzyskim!

Życie Towarzyskie

Z początku się nie wysilaj, tylko Gadaj (talk). Zaznajomiwszy się nieco lepiej (powyżej 10-ciu punktów), możesz zacząć im prawić komplementy (compliments) i opowiadać kawały (kawał to Joke, nie Piece). I unikaj na razie czegokolwiek innego. Jeżeli zaczną się do ciebie niebezpiecznie kleić, a ich Ocena (Rating) w twoich oczach (kliknij na guzik Relationship, by zobaczyć, jak bardzo ich lubisz. Przy okazji, oni też mają dla ciebie odpowiednią ocenę i niekoniecznie musi być ona taka sama. Ktoś, kogo kochasz zawzięcie, może cię Nie Znosić) nie jest za wysoka, możesz powstrzymać ich niewczesne zapędy. Jeśli zobaczysz, że ktoś, kogo zaledwie poznałeś, dobiera się do ciebie z Łapami (Be Hugged), to coś jest nie tak... i kto wie, czy nie trzeba wezwać policji!

Poznawszy kogoś bliżej (40 i więcej), możesz zechcieć zatańczyć lub go przytulić. Taniec nie ma podtekstów seksualnych (Aha! Już to widzę! Dziś w USA Ropucha pozwałaby Księcia, który by ją pocałował - za Międzygatunkowe Molestowanie Seksualne!) i właściwie do niczego nie prowadzi.

Kiedy poznasz kogoś bliżej (powyżej 70-ciu punktów), możesz zacząć z nim flirt lub nawet przejść do Pocałunków (Kissing). Dzieci (w rozumieniu sejmowej ustawy o pornografii) poniżej 18-tego roku życia proszę w tym momencie o natychmiastowe 5, oderwanie wytrzeszczonych gał od ekranu komputera i przerwanie lektury. Wszystko zależy od tego, jak daleko chcesz się posunąć. Radzę jednak ostrożność - co prawda wszyscy sąsiedzi mogą zostać twoimi Kochankami, ale bywa to niekiedy kłopotliwe - kiedy na przyjęciu na przykład, każdy z gości, od leciwego Starucha, po jego psa Pitbullmastyfa, chce cię zaciągnąć w ciemny kącik i po kilkakroć wytentegować.

Uwaga: Jeśli usłyszysz fałsze w muzyce, a właśnie z kimś flirtujesz, całujesz się lub się doń kleisz, prawdopodobnie wlazłeś na teren zakazany (ten ktoś, z kim to robisz, jest już Zaklepany i coś dla kogoś Znaczy, a wtedy Mogą Być Kłopoty). Sprawdź kolejkę "queue", by zobaczyć, czy ktoś nie zamierza dać ci w dziób. Jeśli tak, to lepiej się wycofaj (Zrób Pauzę w grze - niekiedy pomaga).

A jak na kogoś trafić? Wejdź do pustego pokoju - jeśli Takowy jest, albo wyjdź na zewnątrz i Zawołaj tego Sima, którego chcesz poderwać. I do dzieła!
Nie jest ważne, czy ty aktywnie ściskasz drugą osobę, czy pozwalasz się tylko jej ściskać - Ten Drugi, czy Ta Druga i tak się spieni, niczym mydełko Fa. Choć - być może, nie spieni się na ciebie...

Małżeństwa i Przeprowadzki

Jeśli ktoś uzyska u ciebie wysokie Oceny na Relacjomierzu, udostępni ci się opcja oświadczyn (propose) i zawarcia małżeństwa. Zgoda partnera jest uwarunkowana jego nastrojem i oceną twojej osoby. Małżeństwo lub związek tzw. Kociej Łapy (Marry/Move in) jest procesem dwustopniowym. Przede wszystkim trzeba, by ten Ktoś się w tobie Zakochał. Uzyskuje się to stopniowo i powoli. Zaczynasz od przyjaźni, która stopniowi przeradza się w miłość. Związek Kociej Łapy nie wymaga Miłości - wprowadzić się do kogoś można dla rozmaitych przyczyn. Upewniwszy się, że jesteś Kochany dostatecznie mocno, trzeba ci jeszcze popracować nad odpowiednim Nastrojem (Mood). Sim zgodzi się na małżeństwo, jeśli zaspokoisz wszystkie jego potrzeby i uszczęśliwisz go na tyle, że zechce iść pod nóż... ee... zechce cię poślubić. Karm Go (lub Ją), zabawiaj i utrzymuj w dobrym humorze. Potem już tylko musisz się oświadczyć i jest Twój (Twoja).
Związek Kociej Łapy (Moving In) możliwy jest tylko pomiędzy parami tej samej płci, niezależnie od tego czy są kochankami, czy po prostu dzielą ze sobą pomieszczenie (roommates).

Kiedy ktoś przyłącza się do rodziny, przez małżeństwo, czy się tylko wprowadza, nie tylko bierze ze sobą dzieci (jeśli takowe ma), ale - o ile żyje samotnie - sprzedaje stary domek i oddaje pieniądze na Użytek nowej rodziny.
Uwaga 1-sza: Ten, kto się przyłącza do rodziny, przestaje się zaliczać do jej przyjaciół! Może być bliskim osobistym przyjacielem (lub kochankiem), ale już nie Przyjacielem Rodziny.

Uwaga 2-ga: Ktoś cię poślubił, a był ostatnim członkiem swojej rodziny i sprzedał dom. Dom zostaje w sąsiedztwie i jest dokładnie w takim stanie, w jakim go zostawił poprzedni właściciel. Jeżeli wprowadzi się tam ktoś Nowy, może się okazać, że trzeba mu zacząć od zmywania garnków!

Pamiętaj, że czas jest wrogiem najtrwalszych więzów przyjaźni, więc aby utrzymać Przyjaciół w stanie Przyjaźni, podtrzymuj z nimi stosunki i dbaj o życie towarzyskie!
Podtrzymywanie stosunków towarzyskich nie wymaga aż takiego wysiłku, jak na początku, gdy musisz kogoś do siebie przekonać. Zaproś kogoś do siebie, pogadaj z nim, może go uściśnij (byle nie za gardło!) i poklep po ramieniu, a potem popatrz na Relacjomierz. Znów cię polubił, no to spław gościa i niech spada do domu. I zabierz się do następnego.

Czynności Towarzyskie

Pogawędka (Talking) - zwykle najtańszy sposób poprawy stosunków towarzyskich. Drugim jest zaproszenie gościa na wspólne oglądanie telewizji lub obiad.

Komplementy i pochlebstwa (Compliment) - te działają w zależności od tego, jak bardzo jesteś lubiany i do kogo je mówisz, ale zwykle działają bez pudła. Uważaj jednak, by nie zostać źle zrozumiany - dobrze jest, jeśli osoba, której Zamierzamy prawić słodkości, lubi nas co najmniej na 10-chę.

Żarty (Joke) - Opowiadanie Kawałów przynosi skutek też powyżej 10-tki. Zyskujesz dodatkowo opinię Zabawnego Typa (wzrasta Fun Ratings).

Uścisk, przytulenie (Hug) - bardzo skuteczne, najbardziej pomiędzy przyjaciółmi i kochankami. Co prawda ukochany (a) tego drugiego może poczuć głębokie ukłucie zazdrości, skąd już niedaleko - niekiedy - do głębokiego Ukłucia Nożem między łopatki.

Poklepanie po plecach lub niżej... (Back Rub). Jak wyżej.

Taniec (Dance) - zwiększa Rozbawienie (Fun Ratings), ale sprawia, że inni czują zazdrość. Najlepiej jeśli tańczą ze sobą tylko dobrzy przyjaciele (o zażyłości większej, niż 40.
Uwaga - są dwa sposoby tańca z kimś. Można wybrać Sima, potem kazać mu tańczyć (Dance), albo poczekać, aż ktoś zacznie tańczyć przy Radioodbiorniku, a potem kliknąć na radioaparacie i się Przyłączyć (Join). Drugi jest Zabawny, ale nie pomaga Towarzysko - istnieje możliwość, że ktoś ci po prostu Wyłączy Radio!

Flirt. Flirtujesz, kiedy chcesz, by znajomość i przyjaźń rozwinęła się w coś poważniejszego. Sprawia, że przyjaciele stają się Kochankami. Najlepiej przy zażyłości większej niż 80. I - oczywiście, zgadłeś! - inni mogą być Zazdrośni!

Pocałunek (Kiss): Ostateczny znak uczucia. Za próbę pocałunku można i dostać po Pysku, zwłaszcza, jeśli się komuś narzucamy.



Inne formy życia Towarzyskiego to: **Przechwalanie się - Brag, wkurzanie kogoś (Tease) i bijatyka (Fight).**

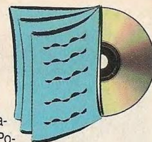
Uwaga: Simowie mogą wchodzić w związki Homoseksualne, ale tylko wtedy, kiedy ich do tego namówisz - sami z własnej woli raczej tego robić nie będą. Połączyć w trwałym związku dwoje ludzi tej samej płci jest równie łatwo, jak w przypadku płci "wprost przeciwnych".

Jedna uwaga. Co zrobić, jeśli zechcesz, by ktoś się WYPROWADZIŁ. No, można go zabić... ZAWSZE znajdzie się jakiś sposobik... Ale jeśli nie pożądasz krwi bliźniego swego, można spróbować metody nieco okrężnej. Zbuduj gdzieś w Pobliżu inny domek, z inną rodziną - do której nie będziesz zbyt często zaglądał - i która ma pokój i miejsce dla jeszcze jednej osoby. Wezwij tam Osobę, której chcesz się pozbyć - Jeśli sprowadziłi się niedawno, poczekaj aż sami pokażą pyski, a potem pchaj niepożądanego Sima w ich objęcia - niech go jak najczęściej zapraszają, aż się sam, bestia, wyniesie do tamtych. I zostaw ich, pies z nimi tańcował!

Uwaga druga: Simowie pakują się też i wyjeżdżają po jakiejś solidnej Bijatyce (Fight).

Podjęcie pracy - albo i nie

Jeden Sim powinien koniecznie zostawać w domu. Pozostali powinni sobie poszukać jakiegoś zajęcia. Aby było ciekawiej, spróbowałem każdemu z moich Podopiecznych znaleźć inne zajęcie. Niechże więc jeden zostanie Stróżem Prawa, a drugi zajmie się interesami.
Omówiłem już, dlaczego trzeba zostawiać kogoś w domu (aby prowadził Życie Towarzyskie, oczywiście!). Drugim powodem jest ten, że na początku nie będziesz potrzebował zbyt wiele Grosza. Jak długo zaspokajasz swoje potrzeby, wydatki będą niskie. Trzeba ci wydatków rzędu §40 dziennie (zakładając, że zjadasz śniadanie i obiad, oraz mniej więcej §200 do §300 co trzy dni na spłatę rachunków). Większość zajęć zaczynasz z Wy-



nagrodzeniem §200 za dzień i szybko zdołasz awansować do płacy §300 za dzień, zanim zaczną przychodzić rachunki. Pieniądze więc nie są elementem krytycznym.

W zależności od rodzaju podjętej pracy, trzeba ci będzie podnosić swoją "Statystykę". Na tym podstawowym poziomie do awansu są potrzebne takie cechy, jak Pomysłowość (Creativity), niezłe ciałko (Body) i głowa (Logic). Niektóre zajęcia tego nie wymagają (księgowi, na przykład, nie muszą mieć ciała, przy którym Apollo Belwederski byłby się skurczył ze wstydu, a Bramkarz w dyskotece obejdzie się bez zdolności logicznego myślenia). Aby się dowiedzieć, które cechy powinieneś podciągnąć, by osiągnąć awans w robocie, kliknij na guziku zajęcia (Jobs).
Przy pojawieniu się Wozu Dyżurnego, zabierającego ludzi do pracy (Carpool - Simowie nie są tacy głupi jak my i umawiają się w kilku, by kolejno podwozić się do pracy), twój Sim automatycznie doda do swej Listy rzeczy do zrobienia plakietkę "Ruszaj do Roboty" - Go to Work. W wielu jednak przypadkach nie przerwie tego, co akurat robi (chyba, że Skończył!), może więc będziesz musiał przerywać działania za niego, by na czas udał się do pracy. Po pojawieniu się wozu Dyżurnego, będziesz miał około godziny czasu na wskoczenie do środka - ten bowiem tyle będzie, zgodnie z koleżeńską Umową, czekał.

Do Awansu potrzebne są trzy Rzeczy. Po pierwsze, musisz mieć odpowiednie cechy na odpowiednim poziomie, po drugie, trzeba ci przyjaciół rodziny, i w końcu musisz mieć odpowiednie Nastawienie (Mood). Szczęśliwy Sim to Sim produktywny. Wszystko, co ci trzeba wiedzieć, znajdziesz pod guzikiem Jobs. Jest tam także wskazówka dotycząca tego, jak Pracujesz (źle, przeciętnie, dobrze, wyśmienicie), co odpowiada nastrojowi twego Sima. Poniżej jest liczba potrzebnych ci Przyjaciół Rodziny (jeśli jej tam nie ma, oznacza to, że masz ich dostateczną ilość), a na prawo masz cechy.

Uwaga: Jeden dzień nieobecności w pracy jest Jeszcze Dopuszczalny, dwa powodują bezwarunkowe wylanie na pysk. Na nocnych zmianach bardziej przestrzegają dyscypliny pracy i możesz wylecieć po jednej nieobecności.
Uwaga druga: Jeśli do awansu trzeba ci wielu przyjaciół (osobliwie w karierze politycznej), stwórz nową rodzinę składającą się z 8-miu osób i poczekaj, aż twój Sim, Zostający w Domu, przyjdzie się z nimi zapoznać. Niech pogada z każdą z tych osób przynajmniej raz i wróć do swoich pierwotnych Simów - masz teraz kupę ludzi, których możesz zapraszać!

Rezygnacja z pracy

Cóż... okazało się, że Naukowiec z ciebie nie będzie. A może chcesz po prostu spróbować czegoś innego. Jest kilka sposobów rezygnacji z pracy. Z uwagi zamieszczonej nieco wyżej wynika, że możesz po prostu przestać pokazywać się w pracy. Szefowie pojmą o co chodzi i szybko cię wyleją. Albo możesz zajrzeć do gazety i podjąć inną pracę (pod warunkiem, że zrezygnujesz z poprzedniej).

Ostrzeżenie! Jeżeli dwaj Simowie korzystają z Jednego wozu przy dojazdach do pracy, a jeden z nich załatwi sobie robotę o innym czasie, umowa wygasa i wóz nie przyjedzie ani po jednego, ani po drugiego!

Można by przypuścić, że zostałbyś też Wylany, gdybyś kiepsko wykonywał robotę, albo gdybyś się dopuścił jakiegoś naprawdę Poważnego Wykroczenia (zobacz zamieszczoną niżej listę Afer (Job Events).

Rodzaj rezygnacji z pracy zależy od tego, co chcesz przezeń osiągnąć. Jeśli chcesz zostać w domu i się trochę pobyczyć, no to po prostu zostań w domu i olej robotę. Jeżeli cię znudziła (może, np. powinieneś zostać aktorem?), to po prostu weź pierwsze lepsze zajęcie, które można wziąć.

Uwaga: Jeśli zmienisz rodzaj zajęcia, jako niedoświadczony Dupek, zaczynasz zawsze na dnie drabiny awansów. Nie rób więc tego z czystej ciekawości, bo nie bardzo się to opłaca.

Co jakiś czas twojemu Simowi przydarza się w pracy jakaś Afera (Job Event), są rzadkie i nigdy się nie powtarzają. Są to zwykle drobiazgi, takie jak wzięcie w Łapę (Taking a Bribe) lub skandal (Scandal). Często zostanie ci oferowany wybór, którego możesz dokonać właściwie lub niewłaściwie (niewłaściwy wybór jest wtedy, kiedy zostaniesz przyłapany). Inne są niekiedy wyborem Mniejszego Zła, przeciwko większemu (np. granie jako aktor w remake'u). Każde Afera ma dwa zakończenia (dobre i złe). W zależności od rangi wydarzenia i rodzaju wyboru, możesz zostać ukarany lub nagrodzony. Niektóre z kar są naprawdę srogie (porzuca cię rodzina, bo w miejscu pracy molestowałeś seksualnie kaktus Dyrektora), albo tylko lekko irytujące (stracisz pracę). Niekiedy jednak nagrody również są znaczne...

Skuteczne i efektywne Prowadzenie Domu

Najtrudniejszą sprawą w grze jest zaangażowanie wszystkich Simów, tak, by każdy miał jakąś robotę. Ponieważ doba każdego z nich ma 24 godziny, każdy ma 8 potrzeb, musi dbać o Awanse, prowadzić życie Towarzyskie i co tam jeszcze, musisz się wszystkim zająć naprawdę efektywnie. Trzeba ci zauważyć, że Simowie sami nie są osobliwie pomysłowi, kiedy podejmują decyzję, jak załatwić problemy. Sim, który ma prawie Czerwoną Potrzebę opróżniania Pęcherza, może zasiąść do czytania książki, kiedy ma ochotę się bawić (Fun ma na Zielono).

W zasadzie to ty powinieneś zaspokajać potrzeby Simów na bazie listy Potrzeb. Każ im się zajmować tym, co zaspokaja ich potrzeby. No, oczywiście są wyjątki... Nie każda potrzeba Zabawy może być spełniona... są Zabawy i Zabawki... prawda?
Toalety należy używać po jedzeniu (nie przed, ani tym bardziej w trakcie), i po użyciu należy wziąć prysznic. Ponieważ poradziłem ci stworzenie dwu Simów, poradzę ci, jak powinien wyglądać ich ranek.

Nazwijmy jednego Pracusiem, a drugiego Domatorem

Kiedy po raz pierwszy znajdziesz się w swoim domu, masz już Gazetę (Newspaper), a kolejną przywiozą o 9:00. Niech Pracuś zacznie szukać Roboty, a po znalezieniu odpowiedniej niech się nią zajmie. Jeśli jeszcze nie ma 8:00, to po Pracusia przyjedzie Umówiony Wóz (Carpool) - no, chyba że wziąłeś robotę na nocną zmianę.
Domator został sam. Niech się pouczy (Study) gotowania (Cooking), tak żeby Był gotów na wydanie uczty, kiedy Pracuś wróci do domu. Trzeba do tego tylko jednego czy dwu punktów umiejętności (choć twoim celem powinno być zdobycie wszystkich możliwych). Powoli zaczną się pojawiać Sąsiedzi. Daj spokój Lekcjom Gotowania i wyjdź, by się z nimi przywitać. Powitany sąsiad zostanie na chwilę twoim Gościem, pożre przygotowane przez ciebie żarcie - i dobrze mu tak! - pogapi się na telewizor (jeżeli jest włączony) itd. Ten Sąsiad jest dość gadatliwy, więc niech sobie pogada. Na razie istotne jest zawarcie jak największej liczby znajomości, nie ma się co wysilać na ich Pogłębianie. Jeśli pojawi się ktoś nowy, gnaj przed drzwi i gorąco go witaj.
Uwaga: Jeśli masz w domu dwu lub więcej Simów, kiedy przylezie nowy, zadbaj o to, by Każdy z twoich przynajmniej raz z nim pogadał. Jest to ważne, kiedy przejmujesz kontrolę nad domem innych, by zdobyć sobie nowych Przyjaciół Rodziny.



Na początku nie masz zbyt wielu ludzi do zawierania znajomości, wkrótce więc trzeba ci będzie zapoczątkować nowe rodziny.

Wraca Pracuś i siada przed TV, by sobie poprawić Nastrój. Podaj mu Obiad (Serve Dinner). Nigdy o tym nie zapominaj! Kosztuje tyle, ile zamówienie dwu obiadów (Have a Dinner), a naje się 6-ciu. Obaj mogą sobie posiedzieć przy stole, pogadać, a jak masz gości, niech też sobie Podeżrą, a przy okazji pogłębią Znajomość. Co prawda tylko sobie gadają... ale ich Znajomość się pogłębia i na Relacjomierzu pojawiają się dodatkowe dwa punkciki. I o to chodzi!

Po obiedzie Pracuś może się zająć poprawianiem cech wpływających na jego perspektywy awansowe (Jeśli jest Aktorem, niech się zajmie swoim wyglądem i mięśniami), a Domator może znów wrócić do gości. Przed udaniem się na Spoczynek, niech obaj pójdą (w dowolnej kolejności) do łazienki.

Następnego dnia niech domator wstanie o 5:00, by się zająć podaniem śniadania (Serve Breakfast). Pracuś niech zostanie W łóżku, aż odzyska całą Energię, a gdy to się stanie, niech wyskoczy z betów, weźmie prysznic, pochłonie śniadanko i może pogapi się na TV, zanim pojawi się Carpool.

Uwaga: Poderwanie szynek z pościeli o 5:00 daje twojemu Domatorowi dość czasu na przygotowanie śniadania dla drogiego Sima (Simów). Ponieważ Domator nie pędzi do robótki, nie musi być świeży, jak nowalijka i nie trap się jego brakami energii.
Ja radziłem sobie tak - puszczałem grę w szybkim trybie (speed level 3), aż do 5:00, potem ją zatrzymywałem (Klawisz P) i klikając w ikonkę Snu, budziłem Domatora, potem klikałem w Lodówkę i w Serve Breakfast. Większość Simów budzić najlepiej w ten sposób. Pauza, rozkaz i odwołanie Pauzy, by wykonał polecenie.
Kiedy Pracuś uda się, by zarobić na chlebuś, Domator może udać się do toalety, zająć się swoimi Potrzebami, a potem wziąć prysznic. Dokonawszy tego, niech znów poczyta Książkę Kucharską (Cooking Book), licząc na to, że wpadną nowi sąsiedzi. Jeśli nie, niech się zajmie telefonem i zadzwoni do pobliskiego Sima, zapraszając go do domu. Sim przyjdzie - albo nie, zbywając cię jakimiś wymówkami - pogadacie trochę, a potem gość zwęszy żarcie i napcha kałdun.
Uwaga: Ponieważ Domator zrywa Tyłek z Łóżka wcześnie, może zechce uciąć sobie Drzemkę (Nap). Najlepiej jest poczekać, aż Pracuś wróci z roboty i dopiero wtedy wysyłam Domka do łóżeczka, potem zrywałem go w porę, by zdołał przyrządzić kolację i zająć się Gośćmi.

Będą ciągnąć znajomość, aż zyskasz nowego Przyjaciela Rodziny. Niech to wszystko trwa aż do 1:00. Domuś powinien się nieco wcześniej zająć sprzątaniem ze stołu i zabrać stamtąd resztki śniadania - teraz już pewnie zupełnie niejadalne.

A więc Pracuś wraca do domu i bierze się do zajęć, sprzyjających Awansowi. Domuś ucina sobie drzemkę, a potem wstaje, by się zająć przygotowywaniem posiłku. Obaj Simowie (być może jest ich trzech, jeżeli masz gościa), jedzą i rozmawiają. Po kolacji wszyscy gapią się w TV i rozmawiają, wreszcie na koniec idą spać.
Była to tylko ilustracja, jak efektywnie spędzić dzień. Ogólnie rzecz biorąc trzeba rano wstać - jeden o 5:00, drugi nieco później. Pierwszy zajmuje się przygotowaniem posiłku, drugi udaje się do Łazienki - i wiadomo, co tam robi. Mniej więcej tak samo biegną sprawy, kie-

dy rodzina jest liczniejsza (choć prawdopodobnie będziesz musiał rozszerzyć dom o drugą łazienkę).

Zauważ, że nie tylko zaspokajasz Potrzeby - Simowie się rozwijają. Popracuj nad rozwojem cech sprzyjających Awansowi (niech poćwiczą mowy przed lustrem w łazience lub pograją w Szachy, by poćwiczyć zdolności Logiczne). Pamiętaj, że jeżeli zapomnisz o konkretnym Simie, będzie ćwiczył do końca życia, więc dawaj na nich baczenie, by zaspokajali swoje Potrzeby (od czasu do czasu wysyłaj ich do łazienki, Na Przykład, bo jak nie...).
Racz też zauważyć, że MOŻESZ wynajmować Służące, Ogrodników, a nawet zamówić przez telefon Pizzę. Niewiele to kosztuje (Służące są po .10 za godzinę), a pomaga kiedy jesteś przepracowany.

Rozbudowa Domu

Taaa... Twoi Simowie nieźle sobie radzą, awansowali, masz już teraz trochę grosza i możesz nieco popuścić sobie cugli. Któż miałby do ciebie pretensję? Pierwsza rzecz, jaką powinieneś zrobić, to nieco unowocześnić urządzenia kuchenne. Wyrzuć tanią Lodówkę i Kuchenkę (Range) i kup lepsze, nowocześniejsze modele. Łatwiej i szybciej będziesz mógł zaspokajać Potrzeby twoich Simów. Nie przesadzaj i nie wydawaj wszystkiego grosza na raz, może trzeba będzie spłacić jakieś rachunki?

Jeśli udało ci się skłonić kogoś do Małżeństwa, albo do Przeprowadzki do twojego domu, będziesz musiał znaleźć nową sypialnię, co oznacza rozbudowę domu (albo możesz po prostu zamienić jednoosobowe Spartan Bed na Dwuosobowe (Two Person Bed)). Tak czy owak w miarę rozwoju gry trzeba ci będzie rozbudować dom...

Oczywiście, możesz dobudować piętro i schody (tylko tam, gdzie są już ściany i strop - nie możesz za Bardzo budować poza obrys. Parteru). Pamiętaj przede wszystkim o łazience!

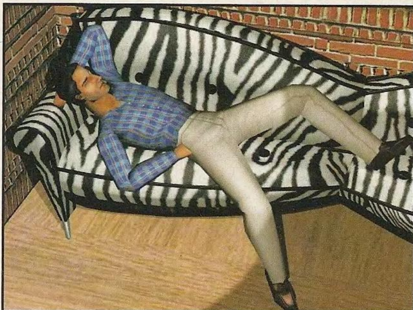
Małe i nieco większe Dzieci

Możesz zacząć od rodziny z dziećmi, ale dzieci nie mogą założyć rodziny. Są tylko dwa sposoby zdobycia dzieci, jeden wiąże się z Całowaniem i Uczuciami, drugi to Adopcja. Zacznijmy od Adopcji. Zadzwonią do ciebie i spytają, czy chcesz mieć dziecko (najczęściej dotyczy to par homoseksualnych, albo osób samotnych, bo jako takie nie mogą mieć dzieci metodą... hm... tradycyjną). Propozycję adopcji można oczywiście przyjąć lub odrzucić.

Metoda tradycyjna i zdecydowanie staroświecka, mająca jednak swoje dobre strony, zaczyna się od pocałunków... które powtarzane dostatecznie często wywołują opcję "Do you like to have a baby"? (osobiście chciałem zobaczyć to, co jest po odpowiedzi YES, ale mi się nie udało - dziecko pojawiło się jak przyniesione przez bociana, tradycja, psiakość, posunięta do przesady!). Nie masz możliwości wybrania płci i osobowości, czy charakteru dzieciaka - jak w życiu. Ale możesz wybrać mu imię, a to już coś.
Teraz, jak masz berbecia, musisz się o niego troszczyć przez 3 dni (72 godziny) od momentu, kiedy się pojawił. Najlepszy zatem czas na pojawienie się Niemowlęcia to ranek, bo kiedy staje się Dzieckiem ma sporo Energii (a nie chcesz chyba mieć dzieciaka, którego szczyt energii przypada na Noc). A rano trzeba mu iść do Szkoły! Dziecko to spora odpowiedzialność! Ale nie tobie to mówić, prawda? Z dzieciakiem trzeba się Bawić (Play), Karmić go (Feed) i Śpiewać (Sing) mu, by Zasnął. Zdumiewające jest przy tym to, że Dziecko słodko zasypia przy śpiewie babuni, tej samej, która ciągnie wieczorem w kościele godzinki tak strasznym głosem i tak strasznie fałszując, że byłaby spłoszyła Godzillę! Wniosek stąd, że tak naprawdę dziecko ma wytrzymałość rzemienia, z jakiego artylerzyści robią odbojniki. Berbeć jest przy tym zupełnie nieprzewidywalny i potrafi w środku nocy zawyć jak Syrena Przeciwpożarowa sporego pancernika, budząc wszystkich w rejonie kilku mil. Proponuję, by z dzieckiem spała Jedna i tylko Jedna osoba, zmieniając się z innymi, by nie stracić za wiele energii (można oczywiście berbecia udusić, ale nie jest to mile widziane w Towarzystwie). Potem trzeba się dowiedzieć, jaki jest powód wycia (co jest praktycznie niemożliwe ze względu na brak kontaktu) i stłumić Wycie, Karmiąc wyjca, Bawiąc się z nim albo mu Śpiewając (przez zaciśnięte zęby, rzecz jasna, znaną kołysankę "Śpij dziecino śpij, wtul w poduszkę ryj..."). Niekiedy trzeba to powtórzyć, w końcu smark się męczy i zasypia... po to, by za dwie, trzy godziny znów się obudzić wyjąc, jakby kogoś mordowali.
Uwaga: Jeżeli nie będziesz się Właściwie Troszczył o dziecko, zostanie ci ono zabrane przez pracowników Opieki Społecznej. Co za Wstyd. I jaka ulga!



W tym przypadku, jak sam widzisz, zatrzymywanie jednego Sima (Simki) w domu jest nie tylko wskazane, ale wręcz niezbędne. Niestety, nie można nikogo wynająć do opieki nad dzieckiem (ostatnie skandale dotyczące molestowania seksualnego Opiekunek przez Niemowlęta lub odwrotnie, wykazują, że jest to posunięcie nieco ryzykowne). Jak nie można inaczej, to jeden Sim musi się zwolnić z pracy (chyba, że masz ich tylu, że mogą Brać Wolne na zmianę). Ja robiłem tak - Domuś zajmował się Berbeciem, dopóki z roboty nie wrócił Pracuś, potem Domuś szedł Spać, a opiekę nad skarbem przejmował Pracuś. Jak dziecko śpi, Można się zająć czymś konstruktywnym (np. przenieść do pokoju dziecięcego Szachownicę lub zestaw do Ćwiczeń Cielesnych).
Po trzech dniach Niemowlę staje się Dzieckiem, a to już może spać z dowolną osobą dorosłą w jednym pomieszczeniu (co prawda lepiej mu kupić łóżeczko (o ile cię na nie stać). Dzieciaki mają jeden obowiązek. Muszą Chodzić do Szkoły! Wychodzą o 9:00 (AM), wracają o 3:00 (PM) po południu. Później muszą się uczyć, by nie Zostawać w Tyle za Innymi (uczyć się mogą w dowolnym pomieszczeniu, gdzie jest szafka na Książki lub komputer).
Za Dobre stopnie Dziadkowie zazwyczaj dają pieniądze (za stopień A+ zwykle dostaje się 100-wę).
Dobrze jest kupić Toybox (pudełko z zabawkami) dla Dziecka, by się mogło trochę Pobawić. I - jak się łatwo domyślić - dzieci lubią się trochę pogapić na TV.
Dzieciaki mogą się też w końcu Pobawić z innymi - czym doprowadzają Dorosłych do amoku. Nigdy nie dorastają.



Inne wypadki, które mogą się Wydarzyć

Może ci się przytrafić Włamanie (Burglary) - w nocy po okolicy często się kręcą Włamywacze, co możesz sam zaobserwować, jeśli wykażesz dostateczną Czujność. W przypadku, kiedy masz Alarm, jak tylko taki Typ wejdzie do Domu, wzywana jest Policja. Ale cwany Włamywacz potrafi po prostu coś złapać i rzucić się do Ucieczki, wiejąc z łupem. I może mu się Udać! Jeśli więc zobaczysz Włamywacza, oto, co dobrze jest zrobić:
- Budzisz twego Sima
- Wzywasz Policję, ZANIM Włamywacz wejdzie do twego domu - wtedy zjawia się szybciej
- A teraz część najzabawniejsza. Włamywacze podlegają temu samemu algorytmowi, co inne Simy, jeśli więc taki wpadnie na ciebie, to się zatrzymuje. Wystarczy więc stanąć w Drzwiach, a Typ będzie się musiał zatrzymać i poczekać, aż wykonasz ruch.

Uwaga: wszystko, co drań ukradnie, przepada jak w studni, ale możesz odzyskać część strat z Ubezpieczenia (Insurance Company).

Sim, który niewiele wie o Gotowaniu, łatwo może wywołać w kuchni Pożar, albo obciąć sobie to i owo. Dobrze jest mieć w Domu czujniki przeciwpożarowe (Fire Alarm), bo wtedy Straż Przeciwpożarna (w Polsce nie wiedzieć czemu nazywana Pożarną) wzywana jest automatycznie. Jeśli nie masz Alarmu, musisz zadzwonić Sam. Możesz spróbować Stłumić Ogień w Zarodku, ale uważaj, bo możesz Spłonąć!

Śmierć może spotkać Sima na kilka sposobów. Po pierwsze, może on umrzeć z Głodu. Temu akurat można zapobiec, bo - jak dowodzi historia najnowsza Polski - głodować można dość długo - a wystarczy dobrze podjeść i groźba znika. Inny rodzaj Śmierci to spłonięcie w Pożarze, albo podczas próby Gaszenia Tegoż. Po śmierci Sima zostaje po nim Nagrobek i - co znacznie ważniejsze! - Sim zaczyna STRASZYĆ! (jako Widmo).

Miejsce śmierci Sima pokazuje znacznik (po tych, co umarli na zewnątrz domu, zostaje Nagrobek, a ci, co umierają w domu, chowani są w Urnach). Żałoba pozostałych przy życiu trwa 24 godziny (oczywiście po zaspokojeniu Potrzeb, jeżeli więc twój Sim ogląda telewizję, to niech pierwej się naogląda aż po samą krtań, a żałobą zajmie się Potem).

Właściwą jednostką monetarną dla świata Simów jest § (można go wydrukować, przyciskając i trzymając ALT, a potem na włączonej klawiaturze Numerycznej wystukując 0167). Ten symbol oznacza Simoleona. Umiejętność drukowania znaku § przyda się przy Cheatach.

El General Magnifico.

Zmiana muzyki w Radioodbiorniku odbywa się przez ściągnięcie muzyki z (http://www.thesims.com/)

Jeżeli nie wierzysz, że twoi Simowie mogą słuchać wybranej przez ciebie Muzyki, to zajrzyj do C:\Program Files\Maxis\The Sims\Music\Stations, gdzie zobaczysz cztery foldery: Rock, Country, Latin, and Classica. Umieść teraz w jednym z tych folderów dowolny MP3, albo skrót do niego, i wskazane przez ciebie utwory polecą przez radio. Nie, stacji zmieniać nie możesz. Ale każdej z nich możesz przypisać tyle melodii, ile zechcesz.

Baca

Show Save Game

I znowu się udało! No proszę, spotykamy się drugi raz pod rząd... ja tam nie mam nic przeciwko. Żebyście tylko nadsyłali swoje poprawki do gier - o niczym innym nie marzę. Tj. nadsyłacie, a jakże - ale nie tyle ile by mi się marzyło... Ale nie będę narzekał, cieszmy się tym co jest! Zapraszam więc do lektury... oraz do samodzielnego grzebania w grach. I kto wie, może za miesiąc znów SGS zagości na łamach Action Plusa?

Abomination

Nazwa	adres broni	adres amunicji
Pistolety/rewolwery		
Colt 45	19014	(nieskończona)
Beretta 3	19018	20042
Desert Eagle	19022	20046
Browning Hi-Power	19026	20050
Ingram	19030	20054
Uzi	19034	20058
Strzelby		
Remmington 870	19038	20062
SPAS 12 2	19042	20066
Jackhammer	19046	20070
M60E3	19050	20074
AK47 Assault Rifle	19054	20082
MP5A3	19058	20090
Heckler and Koch G41	19062	20094
MA6 L7	19066	20098
M4	19070	20106
SA80	19074	20110
G11	19078	20114
Broń automatyczna oraz ciężka		
M79	19082	20118/20122
M174	19086	20126/20130
Sniper Rifle M82A1	19090	20134
Flame Thrower	19094	20138
Mini Gun	19098	20142
Rail Gun	19102	20146
M72	19106	brak
M2Atlas	19110	20154/20158
RPG 7	19114	20162
M-47 Dragon	19118	brak
Autocannon	19138	20174
Broń Obcych		
Plasma Pistol	19122	?
Burrower	19126	?
Concussion Cannon	19130	?
Blazer	19134	?
Wyposażenie		
Stun Grenade	20174	
PRB Grenade	20178	
L2A1	0182	
Flak jacket	20186	
Kevlar	20190	
Thermal body armor	20194	
Stealth suit	20198	
Reactive armor	20202	
M18A1 Claymore	20206	
Gel Explosive	20210	
Proximity mine	20214	
Remote detonator	20218	
Video beacon	20226	
Motion scanner	20234	
Adrenalizer	20250	
Steroid Pack	20254	
Medi Quik	20258	
Medi pak	20262	
Limpet mine	20266	
Gel detonator	20326	
Ice grenade	20638	
Sonic grenade	20642	
Pheromone marker	20646	
The thumper	20650	
The flipper	20654	
Passive beacon	20658	
Infrared beacon	20662	

Fallout 2

Wykorzystałem Waszą poradę, aby zmienić ciąg zer na inne cyfry w PLAYER.GCD. Po pewnych eksperymentach trochę ją zmodyfikowałem. Określiłem mianowicie, które heksy są odpowiedzialne za dane skille. I tak:

Adres	Komórki	Skill
00000110	c - f	Small Guns
00000120	0 - 3	Big Guns
00000120	4 - 7	Energy Weapons
00000120	8 - b	Unarmed
00000120	c - f	Melee Damage
00000130	0 - 3	Throwing
00000130	4 - 7	First Aid
00000130	8 - b	Doctor
00000130	c - f	Sneak
00000140	0 - 3	Lockpick
00000140	4 - 7	Steal
00000140	8 - b	Traps
00000140	c - f	Science
00000150	0 - 3	Repair
00000150	4 - 7	Speech
00000150	8 - b	Barter
00000150	c - f	Gambling
00000160	0 - 3	Outdoorsman

Zmieniając zera na np. ciąg jedynek, otrzymujemy wartość 300%. Jest to poziom maksymalny i jednocześnie minimalny (nie można go ani obniżyć, ani podnieść).

nadesłał: Łukasz Jaworski

Wet - The Sexy Empire

W save odszukaj komórki $6C - 6E - wpisz tam po FF. I już po problemach...

Kroniki Czarnego Księżyca

W katalogu gry wybrać katalog "Sauvegarde". Podkatalogi w nim to savey. Należy wejść do wybranego katalogu i edytować plik sebinfo.txt. 11 linia zawiera ilość gotówki. Pliki regiment#.txt zawierają skład regimentów, na razie nie rozgryzłem do końca sposobu zapisu. Do tej pory wiem, że linia:

Regiment_nom =(nazwa regimentu)
Regiment_pointsAction # (punkty ruch na turę)
Regiment_nbSections # (ilość zajętych sekcji w regimencie maks. 8)
Section_nom =(nazwa sekcji np. Jeździec)
Section_numeroObjetMaitre # (Prawdopodobnie typ jednostki)
Section_nbUnites # (liczba jednostek w sekcji)

Pozostałe pliki zawierają jakieś informacje, ale nie wiem jakie. Zachęcam do eksperymentów... i informowania o nich czytelników naszej gazety.

nadesłał: ???

Sims

Zakładam, że startujesz od samego początku, tj. rozpoczynasz nową grę. Edytuj [edytorem heksów] plik Neighborhood.iff [w User Data]. Znajdź w nim ciąg 46414D49 - jest to miejsce, w którym zaczyna się Twoja rodzina. Parę linijek niżej znajdziesz ciąg 204E - tam zapisana jest kasa, którą dysponujesz na początku [20.000]. Możesz podmienić to na np.

40D003 = 200,000
80841E = 2,000,000

Pamiętaj tylko byś nowe wartości zaczynał wpisywać w miejsce 20-tki z ciagu 204E - tj. jeśli chcesz wpisać np. 40D003, to 20-tkę zastą 40, 4E - D0, itd. Kumacie?

Thief 2: The Metal Age

Chces więcej kasy na starcie rozgrywki? Edytuj plik dark.cfg. Dodaj linię: cash_bonus #. Naturalnie w miejsce # wstaw ilość kasy, z jaką chcesz rozpocząć grę.

Tzar

1. Edytuj save (jego nazwa jest zapisana w pierwszej linii w ASCI)

2. Przejdź do adresu 0023AC80 i edytuj go następująco: dwóch pierwszych bajtów nie zmieniaj, a dalej wpisz: FFFF7F {to złoto} 00FFFF7F {to kamienie} trzech następnych bajtów nie zmieniaj i wpisz: 7FFFFF (już jest koniec linii więc w następnej wpisz) 7E [*] {to żywność i drewno razem}

3. Nie radzę zmieniać tych wartości, ponieważ w większości przekręcicie licznik (pod tym względem program jest niestabilny), poza tym wyższych wartości już nie uzyskacie!!!

* = to nie jest pomyłka: gdy wpiszesz 7F lub więcej gra przekręci licznik.

nadesłał: Eryk "Kłejk"

Draco



Tym razem wstęp będzie bardzo krótki, żeby nie zmniejszać miejsca dostępnego dla odpowiedzi - trochę ich bowiem jest, a szkoda byłoby choć jedną z nich opuścić.

Tomb Raider IV

Ratunku!!
Jestem wieloletnim wielbicielem Tomb Raider-a ale ta część bardzo mnie poirytowała. Choć nie jestem może mistrzem świata w tej grze to jednak nie miałem większych problemów z jej przejściem. Ten czwarty epizod to istne piekło i nie chodzi mi tu tym razem o zręczność ale tak zwaną drogę do domu ;) a mianowicie Level THE LOST LIBRARY: docieram do komnaty z facetem w zbroi na koniu, rozwalam go, biorę kamień, który otwiera drzwi piętro wyżej, pociągam za sznurek, otwiera się podwodna krata i :(((((W waszym opisie (Powróć teraz do komnaty, w której wcześniej znalazłeś klucz. Śmiało rusz w stronę nieznanej ci jeszcze lokacji). Mam pytanie co to za komnata, co to za lokacja i gdzie tak naprawdę mam ruszyć.
W was ostatnia nadzieja

Sfrustrowany Tomasz

Musisz wyjść z pokoju skręcając w prawo - trafisz do pokoju z wielkimi, huśtającymi się łańcuchami. Przejdź przez pierwszy, skręć w lewo i przejdź przez kolejne łańcuchy.
Trafisz do pokoju z jeszcze jednym łańcuchem, a po jego przejściu wylądujesz w pokoju z dwoma płomieniami i zębatka (czy czymś w tym rodzaju). Teraz przejdź na lewa stronę pokoju, gdzie zabiłeś złotego toporników. Jest tu portret Indianina. Następne pomieszczenie wygląda niemalże tak samo, z ta jednak różnicą, ze jest tu tylko jedno palenisk bez płomienia (tylko dym) i zębatka pośrodku. Jest tu także brązowa klapa, którą można otworzyć. Zeskocz do wody i płyń w dół, dotrzesz do otwartej przestrzeni z otwarta wcześniej kratą.

Phantom Menace

Mam problem z grą „Star Wars - The Phantom Menace". Proszę Was o małą prośbę - czy wiecie jak przejść drugi etap? Bardzo bym prosił o małą podpowiedź w nowym Action Plus.

Eryk

Oto i podpowiedź:

Etap 2: Bagna Naboo
Cel: odnaleźć Qui-Gona
Zaczynasz w wodzie. Skręć w lewo i popłyń. Powinno być tam gdzieś z lewej wyjście na twardy grunt. Jak go nie znajdziesz, płyń brzegiem trzęsawiska, aż w końcu na nie trafisz. Jest tu kilka rozjuszonych droidów i blaster na 250 fajerek. Po wymordowaniu droidów wejdź w wodę, udaj się w lewo i płyń prosto, aż się natkniesz na Jar Jar Binksa. Pogadaj z nim. Idź za nim (obróć się w tył i ruszaj lewą ścieżką). W końcu trafisz do dziobatego rejonu i zobaczysz Jar Jara wysoko na skale. W rogu jest uzdrawiacz - nieopodal dwóch droidów. Podwójny skok na pobliską skałę powinien ci zdobyć minę termiczną (thermal detonator). Aby się dostać do Jar Jara, obejdź skałę i porusz wielką, kwadratową pustą belkę (wgniecenie w trawie powinno ci wskazać miejsce, gdzie położyć belkę). Podskocz, przejdź po dwóch belkach i znów podskocz wyżej. Przejdź po trzeciej belce, ale nie do końca. Skręć w lewo i popatrz w dół. Jar Jar jest już na ziemi. Zeskocz w dół (po drodze - jeśli potrafisz - złap ze skały thermal detonator) i idź za Jar Jarem. Przygotuj się (miecz) na starcie z droidami. Wskocz do wody - po prawej jest niewielka nisza z uzdrawiaczem, idź za Jar Jarem, ale nie wierz mu, kiedy mówi, że jest tu bezpiecznie. Uważaj na te okrągłe maleństwa. W większej liczbie pożrą cię bez przypraw - jeśli będziesz zwlekał. Skocz do wody. Na prawo i wyżej jest niewielka alkowa z dużym uzdrawiaczem. Wróć, gdzie byłeś i ruszaj przed siebie. Zabij kilka droidów, aż w końcu dotrzesz do rozchwierutanych platform. Posłuchaj Jar Jara i skocz na wierzchołek. Zobaczysz stamtąd, jak wieje przed Maccaneksami. Idź za nim, ale uważaj na padające drzewa. Najpierw idź prosto, na końcu w lewo - znajdziesz niewielką skałę z uzdrawiaczem - przy tej skale skręć w prawo. Powinieneś trafić nad staw z bardzo nieprzyjaźnie nastawionymi przerośniętymi rybkami. Jest tu kilka spłachetków twardego gruntu, na które powinieneś przeskoczyć. Na ostatnim jest skała. Aby dotrzeć do następnej platformy, musisz z tej skały wykonać podwójny skok z rozbiegiem. Biegiem dalej, aż znów trzeba będzie wywinąć podwójnego kozła z belki. Tam już czeka Jar Jar. Pogadaj z nim i znów dwa podwójne z biegu, by dotrzeć do niego po drugiej stronie. Możesz też spróbować drogi po zwisających lianach. Nie jest to co prawda najlepsze rozwiązanie ze względu na latające droidy - mogą cię tu zestrzelić. Musisz jednak mieć wprawę w tych podwójnych skokach, trzeba też poćwiczyć chwytanie za liany - później bez tego ani rusz. Jeśli spadniesz, nie pękaj - wróć do sadzawki i zacznij od początku. Znalazłszy się po drugiej stronie, idź za Jar Jarem. Trafisz do rejonu z głęboką jamą i belką, którą można przemieścić. Pchnij belkę na jamę. Pociągnij i przepchnij na drugą stronę, a potem podskocz w górę - i tu właśnie się nie obejdzie bez podwójnego susa z rozbiegu, bo inaczej nie sięgniesz do lian. Na lianach w prawo i w dół (spacja). Spotkasz się w końcu z Jar Jarem i kupą droidów. Załatw je wedle woli, choć najlepiej to zrobić z działka stojącego po lewej - stań za działkiem i wciśnij spację (trzeba ci się dobrze ustawić). Za pudłami kryją się droidy destroyery, nie próbuj więc ich (pudeł) ruszać bez koniecznej potrzeby. Nieopodal pudeł znajdziesz pełny uzdrawiacz. Kiedy dym już opadnie, a przeciwnicy rozłożeni malowniczo odcadzą elektronicznego ducha, idź w prawo, a natkniesz się na Qui-Gona i Jar Jara. Koniec etapu.

Atlantis: The lost tales

Mam problem z grą Atlantis: The lost tales - jestem w pieczarze staruchy, ale nie wiem jak ułożyć koła zębate.

Michał

Zgodnie z opisem nie jest to takie ciężkie (na wszelki wypadek opis aż do powrotu na Atlantydę):

Pogadaj z babunią. Da ci dwie zagadki. Koła zębate musisz ułożyć tak, by po pociągnięciu za prawe kółeczko wydać kurze jajko. Węże i jajka - te drugie musisz poukładać tak, by drogi węży się nie przecinały. Klikaj strzałką przed łbem każdego węża, wysunie się z jamy w stronę, gdzie kliknąłeś, jeśli zechcesz, by się cofnął, kliknij go w łeb. Rozmieszczenie jajek jest nieistotne. Babunia zleci ci też pewne zadanie.
Wróć do puszczy - teraz możesz już łazić spokojnie, bo strażnicy dali sobie spokój. Odszukaj wysokie drzewo na skałach - przebiegałeś obok niego uciekając z Królową. Teraz znajdziesz tam łuk. Weź go i wróć przez rzeczkę do brodu. Gdy już go pokonasz, skręć w lewo, ku rzeczce - obok kamienia z wyrytą podobizną dzika - zanurz łuk w wodzie i wróć na rozdroże tuż za brodem. Odwróć się w lewo - pomiędzy skałkami ukaże się dzik - wcześniej usłyszysz tętent jago racic. Strzel w bestię z łuku i szybko wyjmij z jej paszczy pierścień. Dzik zniknie - zostanie po nim krwawa plama. Zamocz skórzaną sakiewkę we krwi dzika. I wróć do starej damy.
Starucha wejrzy na Setha łaskawszym okiem i odpowie na kilka pytań, potem ułoży go do snu. Młody człowiek podczas snu będzie świadkiem dziwnej ceremonii - Gimbas uwalnia Ukrytą Wiedzę (przedstawioną w postaci metalicznie połyskującej głowy, która może udzielić odpowiedzi na dowolne pytanie - niezależnie od tego, kto je zada). No, w ręku jakiegoś pozbawionego skrupułów łajdaka może to być rzeczywiście atut nie do przebicia.
Ocknąwszy się, Seth wypyta jeszcze staruchę o kilka rzeczy i w towarzystwie kapłanki wróci na Atlantydę.

Final Fantasy VIII

Szanowna redakcjo, po przeczytaniu Waszego opisu do gry Final Fantasy VIII nasunęło mi się na myśl kilka pytań:
1. Czy do nauczenia GF-ów nowych umiejętności konieczne potrzebne są przedmioty, które Draco opisał w Save Game Show, czy też mogą się ich nauczyć same, np. Boost?
2. W Save Game Show opisując przedmiot Holy War, Draco napisał, że daje on niewidzialność. Natomiast w innym magazynie napisane jest, że Holy War daje nieśmiertelność. Proszę o sprostowanie.
3. W «Training Center« będąc Squallem wyssałem od jednego z Gratów 100xSleep. Połączyłem je w Status Attack i... używając komendy «Attack« usypiałem przeciwnika za każdym uderzeniem. O co w tym chodzi, czy to może błąd gry (dema)?
4. Co to są dokładnie Limit Breaki? Jak je zdobyć (ewentualnie nauczyć się)?

Kamil „Termit" Żołkowski

A więc po kolei:
1. I tak i nie - w niektórych przypadkach przedmioty są niezbędne, by GF mógł się w ogóle danej umiejętności nauczyć (to to tak), ale i tak wymagane są punkty AP zdobywane w walce, by umiejętność można było używać - czyli w normalnym graniu wystarczy tylko walczyć.
2. Cóż, w tym akurat przypadku śmiem poprzeć Draco - przedmiot o nazwie Holy War czyni drużynę niewidzialną.
3. Jest to jak najbardziej normalne! Tyle, że wiele potworów jest na daną zmianę statusu odpornych (podobnie jak na elementy) i to co działa świetnie w jednym przypadku, w innym będzie zupełnie nieprzydatne - ale dzięki konieczności kombinowania walki ię nie nudzą.
4. Są to specjalne ataki, które postacie wykonują zazwyczaj, gdy nieźle dostały po kościach - zadają więcej obrażeń i fajnie wyglądają. Postacie mogą wykonywać zazwyczaj albo kilka różnych limit breaków, a kolejne zdobywa się np. czytając czasopisma dla hodowców psów (Riona).

I to by było w tym numerze na tyle

Podpowiadacz de Sufler

PLUS w sieci

ostatnia aktualizacja: 2000.04.06

PATCH
Age of Wonders v1.36
AMA Superbike v1.5
Carnivores 2
Dirt Track Racing v1.03
Earth 2150 v2.0
Force Commander v1.1
Gruntz v1.01
Heroes of Might and Magic III v1.3
Heroes of Might and Magic III: Armageddon's Blade v2.1
Heroes of Might and Magic III: The Shadow of Death v3.1
Homeworld v1.05
Majesty Update #1
MotoCross 2000
Nox v1.1
Rally Championship 2000 v5.29
Revenant v1.21
Septerra Core v1.02
Settlers 3 v1.59
Swedish Touring Car Championship v1.32
Unreal Tournament v4.13

SAVE
Croc 2
Save - Soldier of Fortune
Save - Star Trek: Armada

TRAINER
Alien Force Two
Alien Invaders 2000
Alien Nation
Devil Inside
Farm Land USA
Force Commander
Glover
Heroes of Might and Magic III: The Shadow of Death
Imperium Galactica 2
MahJong Mania
Majesty
Nebula Fighter SE
Need for Speed: Porsche 2000
ProBowler 3D
Rogue Spear Urban Operations
Sega Swirl
Sims
South Park Rally
Star Wars Force Commander
SubSpace The Captains Chair
Theocracy
Thief 2 The Metal Age
TNN Outdoors Pro Hunter 2
Toybox Spacetrap

www.actionplus.com.pl

Zamawiam płytę:

☐ **TIPSOMANIAK 2000** ...... **25,00 zł**

I/lub

☐ **Nr archiwalne Action Plus**
(1 egzemplarz - 3,50 zł)

Action Plus numer: ....

....

Łącznie kwota do zapłaty: ....

1. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego/nieczytelnego wypełnienia przekazu.
2. Termin realizacji zamówienia - do 4 tygodni od daty nadania przekazu.
3. Ewentualne reklamacje należy zgłosić w terminie do 3 miesięcy od daty nadania przekazu.
4. W związku z wejściem w życie od dnia 1 stycznia 2000 roku nowego Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 22 grudnia 1999r. w sprawie wykonania niektórych przepisów ustawy o podatku od towarów i usług oraz podatku akcyzowym NIE WYSTAWIAMY RACHUNKÓW UPROSZCZONYCH,a wyłącznie FAKTURY VAT.
5. Pytania odnośnie zamówień prosimy kierować pod nr tel. 071/3437071 wew. 337, 338 w godz. 9-11 (w pon. 9-15) lub wysłać e-mail na adres: dan@silvershark.com.pl
6. Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.

....
podpis zamawiającego

☐ proszę o przesłanie faktury VAT.

Nasz NIP: ....

☐ Upoważniamy firmę Silver Shark do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

pieczątka firmy

imię i nazwisko (czytelnie)

Zamawiam płytę:

☐ **TIPSOMANIAK 2000** ...... **25,00 zł**

I/lub

☐ **Nr archiwalne Action Plus**
(1 egzemplarz - 3,50 zł)

Action Plus numer: ....

Łącznie kwota do zapłaty: ....

1. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego/nieczytelnego wypełnienia przekazu.
2. Termin realizacji zamówienia - do 4 tygodni od daty nadania przekazu.
3. Ewentualne reklamacje należy zgłosić w terminie do 3 miesięcy od daty nadania przekazu.
4. W związku z wejściem w życie od dnia 1 stycznia 2000 roku nowego Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 22 grudnia 1999r. w sprawie wykonania niektórych przepisów ustawy o podatku od towarów i usług oraz podatku akcyzowym NIE WYSTAWIAMY RACHUNKÓW UPROSZCZONYCH,a wyłącznie FAKTURY VAT.
5. Pytania odnośnie zamówień prosimy kierować pod nr tel. 071/3437071 wew. 337, 338 w godz. 9-11 (w pon. 9-15) lub wysłać e-mail na adres: dan@silvershark.com.pl
6. Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.

....
podpis zamawiającego

Zamawiam płytę:

☐ **TIPSOMANIAK 2000** ...... **25,00 zł**

I/lub

☐ **Nr archiwalne Action Plus**
(1 egzemplarz - 3,50 zł)

Action Plus numer: ....

Łącznie kwota do zapłaty: ....

1. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego/nieczytelnego wypełnienia przekazu.
2. Termin realizacji zamówienia - do 4 tygodni od daty nadania przekazu.
3. Ewentualne reklamacje należy zgłosić w terminie do 3 miesięcy od daty nadania przekazu.
4. W związku z wejściem w życie od dnia 1 stycznia 2000 roku nowego Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 22 grudnia 1999r. w sprawie wykonania niektórych przepisów ustawy o podatku od towarów i usług oraz podatku akcyzowym NIE WYSTAWIAMY RACHUNKÓW UPROSZCZONYCH,a wyłącznie FAKTURY VAT.
5. Pytania odnośnie zamówień prosimy kierować pod nr tel. 071/3437071 wew. 337, 338 w godz. 9-11 (w pon. 9-15) lub wysłać e-mail na adres: dan@silvershark.com.pl
6. Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.

....
podpis zamawiającego

Zamawiam płytę:

☐ **TIPSOMANIAK 2000** ...... **25,00 zł**

I/lub

☐ **Nr archiwalne Action Plus**
(1 egzemplarz - 3,50 zł)

Action Plus numer: ....

Łącznie kwota do zapłaty: ....

1. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego/nieczytelnego wypełnienia przekazu.
2. Termin realizacji zamówienia - do 4 tygodni od daty nadania przekazu.
3. Ewentualne reklamacje należy zgłosić w terminie do 3 miesięcy od daty nadania przekazu.
4. W związku z wejściem w życie od dnia 1 stycznia 2000 roku nowego Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 22 grudnia 1999r. w sprawie wykonania niektórych przepisów ustawy o podatku od towarów i usług oraz podatku akcyzowym NIE WYSTAWIAMY RACHUNKÓW UPROSZCZONYCH,a wyłącznie FAKTURY VAT.
5. Pytania odnośnie zamówień prosimy kierować pod nr tel. 071/3437071 wew. 337, 338 w godz. 9-11 (w pon. 9-15) lub wysłać e-mail na adres: dan@silvershark.com.pl
6. Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.

....
podpis zamawiającego

Jeszcze go nie masz?

EDYCJA DRUGA

tipsOmaniak 2000

Setki tipsów i trainerów, edytory, narzędzia dla "hackerów", patche, save game'y, kilkaset polskich poradników i solucji...

Większy, lepszy, Tipsomaniak. Były w nim, setki solucji, tipsów, porad (wszystko po polsku), trainerów, save'ów, patche gier itd. Teraz też są - ale wzbogacone o to wszystko, co się pojawiło przez ostatnie pół roku: nowe tipsy, solucje, patche itd. Ci, którzy jeszcze go nie mają - mieć go muszą: to największe kompendium rzeczy przydatnych dla gracza, jakie jest dostępne w Polsce. Ci co kupili poprzednią edycję - nie poczują się oszukani po nabyciu nowej (m.in. wrzucono kilkaset MB patchów do najnowszych gier, innych od tych które znalazły się w poprzednim wydaniu Tipsomaniaka). Przybyło naprawdę MNÓSTWO ciekawych rzeczy! Z Tipsomaniakiem 2000 żadna (gra) Ci się nie oprze!

cena:25,00zł

DOSTĘPNE ARCHIWALIA PLUS

01/2000 styczeń — cena 3,50

Instrukcja:
Motorhead

Solucje:
Darkstone
Revenant
Nocturne
Rainbow Six: Rogue Spear
Armageddon's Blade

Poradniki:
Might & Magic VII cz. 2

Hacker:
Save Game Show
Wytrychy
Magic Trainer Creator
Budka Suflera
Tipsy

02/2000 luty — cena 3,50

Instrukcja:
Shogo: MAD

Solucje:
Atlantis II
Gorky 17
Gabriel Knight 3
Indiana Jones IV
Tomb Raider IV
Armageddon's Blade cz. 2
Quake III

Poradniki:
Might & Magic VII cz. 3

Hacker:
Wytrychy
Save Game Show
Tipsy

03/2000 marzec — cena 3,50

Instrukcja:
Actua Soccer 3

Solucje:
Age of Empires II
Codename Eagle
Half-life: Opposing Forces
Septerra Core
Tomb Raider IV cz. 2
Wheel of Time

Poradniki:
Faraon

Tipsy
Budka Suflera

04/2000 kwiecień — cena 3,50

Instrukcja:
Plane Crazy

Solucje:
Ultima IX - Ascension
Planescape: Torment PL
Final Fantasy VIII
Rayman 2
SWAT 3
Mortyr

Hacker:
Easter Eggs
Save Game Show
Budka Suflera
Tipsy

Tipsy

Age of Empires 2 - Age of Kings

Naciśnij **Enter** i wpisz:

POLO - odkrywa cienie (?)
MARCO - odsłania mapę
AEGIS - łatwiejsze budowanie
ROCK ON - 1000 Stone
LUMBERJACK - 1000 Wood
ROBIN HOOD - 1000 Gold
CHEESE STEAK JIMMY´S - 1000 Food
NATURAL WONDERS - kontrolujesz naturę
RESIGN - przegrywasz
WIMPYWIMPYWIMPY - argh!
I LOVE THE MONKEY HEAD - dostajesz VDML
HOW DO YOU TURN THIS ON - dostajesz samochód ´cobra´
TORPEDOx - wykańczasz wroga nr x
TO SMITHEREENS - masz sabotażystę
BLACK DEATH - wykańczasz wszelkich wrogów
I R WINNER - zwycięstwo!

A to dodaj do linii komend:

800 - rozdzielczość gry: 800x600
1024 - rozdzielczość gry: 1024x768
1280 - rozdzielczość gry: 1280x1024

autompsave - gra robi save co 5 minut
Msync - wpisz jeśli masz problemy z obsługą kart SB Ave xx
NoMusic - wyłącza muzykę
NormalMouse - standardowy kursor myszki
NoSound - zero dźwięku [efektów] poza cut-scenkami
NoStartup - brak cut-scenek
NoTerrainSound - wyłącza "terrain sounds"

Age of Wonders

W linii komend dopisz **beatrix** (z jedną spacją na początku - np. C:\Age of Wonders\aow.exe beatrix). Teraz naciśnij **CTRL + SHIFT + C** - usłyszysz dźwięk [ping!]. Teraz możesz wpisać:

gold - 1000 kasy
mana - 10000 kryształów many
fog - odsłania mapę on/off
explore - pokazuje surowce[?] on/off
spells - wszystkie zaklęcia są Twoje!
win - wygrywasz level
lose - przegrywasz level
freemove - chodzisz ile chcesz :)
towns - niezależne miasta są Twoje
research - odkrywasz wszystkie czary
ah teer - startujesz z wszystkimi czarami i sporą kasą

Alien Nations

Wpisz podczas gry:

MAGICEYE - odkrywa mapę
LOLLY - max. lizaków
JUICE - max. grzybowego soku
CHOCO - max. czekolady
WARTIME - max. broni
IAMHUNGRY - max. jedzenia
IRONMAN - max. żelaza
STONEMASON - max. kamieni
LUMBERJACK - max. drzewa
RAIN - max. maggot
CASHCOW - kasa [5000]
WINNER - przegrałeś!

Army Men Air Tactics

Naciśnij **Backspace** i wpisz:

!RIPOFF white - przegrywasz misję
!RIPOFF mauve - ???
!RIPOFF black - ???
!RIPOFF blue - energia na maxa
!RIPOFF purple - ???
!RIPOFF green - ???
!RIPOFF red - nieskończona energia
!plastic surgery - widzisz wszystko na czerwono

Corsairs

Popłyń swoją flotą do prowincji kupców, tam sprzedaj jeden statek, potem przełącz się na kupno... i kupuj ten sam statek ile razy zechcesz :).

nadesłał: *Tomasz "Szakal" Kwiatkowski, Gdańsk*

Die Hard Trilogy 2

Naciśnij **ESC** i wpisz:

We wszystkich trybach gry:
PAINLESS - niewidzialność
FOLLOWME - poruszasz kamerą
FLYCAM - latająca kamera?

Sharpshooting mode:
WEAPONS - wszelka broń
AMMO - nieskończona amunicja
AUTORELOAD - chyba jasne, nie?
AUTOFIRE - j/w
SLOWMO - wrogowie są wolniejsi
SLOWROCKET - rakiety są wolniejsze

Driving mode:
GHOST - Ghost mode (brak kolizji, przenikanie struktur)
NITRO - nieskończone nitros
FREEZE - brak limitu czasu
CHANTASTIC - jedziesz szybciej
CAMORAMA - inne ujęcie kamery
SNOW - śnieg
SUSONLY - hehehe :)

Action-adventure mode:
WEAPONS - wszelka broń
AMMO - nieskończona amunicja
FREEZE - zamrażasz wrogów
TARGETING - autocelowanie
LASER - laserowy celownik (?)
ZDAMP - ujęcia kamer
GHOST - Ghost mode (brak kolizji, przenikanie struktur)
FOLLOWTERRAIN - skok na dowolną wysokość
MRBONES - jesteś szkieletem
SHOCKED - jesteś mocno elektryczny :)
WIREFRAME - dziwny efekt...
FPS - pisze FPS a daje FPP :)
FRAGYUCK - więcej krwi i flaków
PILLOWMODE - mały łepek, wielkie ciało [dresiarz mode :)]
BIGHEAD - a tu na odwrót

Gorky 17

Wystartuj grę z wpisanym w linię komend parametrem **-760722** [np. **C:\Gorky17\Gorky.exe -760722**].
Podczas bitwy wystarczy nacisnąć [**Q**], by wygrać.



zł ....gr ....
słownie złotych
groszy jak wyżej
wpłacający
Dokładny adres
PIN:
na rachunek
SILVER SHARK sp. z o. o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000
stempel
podpis przyjmującego
pobrano opłatę
zł ....

zł ....gr ....
słownie złotych
groszy jak wyżej
wpłacający
Dokładny adres
PIN:
na rachunek
SILVER SHARK sp. z o. o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000
stempel
podpis przyjmującego
pobrano opłatę
zł ....

zł ....gr ....
słownie złotych
groszy jak wyżej
wpłacający
Dokładny adres
PIN:
na rachunek
SILVER SHARK sp. z o. o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000
stempel
podpis przyjmującego
pobrano opłatę
zł ....



Majesty

Podczs gry naciśnij **Enter** i wpisz:

victory is mine	- wygrałeś!
i'm a loser baby	- buuuu....
fill this bag	- 10.000 złota
revelation	- odkrywa mapę
build anything	- wszelkie budowle są dostępne
give me power	- wszelkie czary są dostępne
cheezy towers	- czary nie mają limitu zasięgu
restoration	- odnawia Hit Points
frame it	- ilość FPS
grow up	- jeden z twoich bohaterów awansuje o 5 leveli!

Messiah

W czasie gry naciśnij **Escape**, i wpisz: [ale uważaj - trzeba wpisywać ani za szybko ani za wolno i bez robienia pauz - zalecam trenowanie do skutku ;)]:

ucantkillme	- godmode dla Boba [nie dla opanowanej postaci!]
fleshnblood	- wyłącza godmode
braindead	- AI Off
einstein	- AI On
icantsee	- AI nic nie widzi :)
icanseeu	- a teraz widzi
freezecam	- "zamraża" kamery
thawcam	- anuluje poprzedni cheat
toohardforme	- pa pa...
charwireon	- widzisz "druciane" postacie
charwireoff	- anuluje poprzedni chea
worldwireon	- wszystko jest "druciane"
worldwireoff	- anuluje poprzedni chea
onpolycount	- polycount On
offpolycount	- polycount Off
gamespot	- dostajesz amumicję do broni
voodooextreme	- bazooka
softwarebuys	- granaty
weldme	- pochodnia
buzzbuzz	- piła mechaniczna
boomstick	- shotgun
rapidfire	- karabin maszynowy
slicendice	- maimer
lightmeup	- miotacz ognia
cooloff	- Pak Gun
bigbang	- bazooka
coolfx	- maser
stickaround	- harpun
illbeback	- amunicja
getsome	- granaty
lcop	- Light Cop
mcop	- Medium Cop
hcop	- Heavy Cop
rcop	- Riot Cop
guncmndr	- Gun Commander
incharge	- Domina [ho ho :)]
mynightmare	- opancerzony Behemot!
cantseemyface	- spawacz
workinman	- robotnik
egghead	- naukowiec
glowstick	- robotnik od radiacji
heydoc	- medyk
smellyguy	- Chot 1
nohygiene	- Chot 2
idontdance	- Chot 3
scumbucket	- Chot 4
chotling	- Chot Dwarf
smellysteroids	- Chot Behemoth
fungirl	- dziewczynka :P
workit	- Prost 1
mansdream	- Prost 2
specialguy	- Hung
averagejoe	- Male Dweller 1
averagejack	- Male Dweller 2
averagejohn	- Male Dweller 3
janeplain	- Female Dweller 1
jillplain	- Female Dweller 2
femfatale	- Subgirl 1
nastyone	- Subgirl 2
varmint	- szczur
bestfriend	- barman
bringmeadrink	- kelner
bustamove	- Tancerz 1
cutarug	- Tancerz 2
mixalot	- DJ
tophat	- Pimp Daddy
onsteroids	- Behemoth
addedfirepower	- Offensive Bot
keepmecompany	- Companion Bot
letmein	- Bouncer

Rollcage Stage 2

Idź do 'Bonus Awards' menu i wpisz poniższe cheaty. Jeśli wszystko zrobiłeś OK, usłyszysz dźwięk.

metropolis	- wszystkie wozy
mynameisneo	- wszystkie kampanie
mynameismrsmith	- j/w ale... bez jednej
inversion	- mirror mode
wreckedonspeed	- wszystkie tryby gry oprócz Soccer
warpspeedmrsulu	- wszelkie trasy
givemetheguysback	- ???
itisiwhoammad	- ???
billythewhizz	- ???
snar	- ???

Sims, The

Ciekawostka. Gdy dostajesz kwitek z czynszem [i mamy tyle kasy], to wysyłamy ludzika by zapłacił. Ale zanim dojdzie, musimy nacisnąć opcję budowania i coś postawić, tak by na koncie zostało nam MNIEJ niż 50 simoleanów. W ten sposób oszczędzamy coraz więcej kasy, bo czynsz idzie w górę - a gra uważa [po tym tricku], że go zapłaciliśmy! A jak nam nie potrzeba tego co zbudowaliśmy, to przecież można to szybko sprzedać.

nadesłał: *Rafał Szutkiewicz z Białegostoku*

Soldier of Fortune

Musisz najpierw w linii komend [poszukacje w PD jakieś 3-4 miechy temu, tam wszystko jest wyjaśnione: co, gdzie, jak!] dopisać: **+set console 1**. Uruchom grę. Teraz tyldą [~] możesz wejść w konsolę. Wpisz wówczas:

heretic	- godmode
phantom	- przenikanie przez ściany
ninja	- wrogowie Cię nie widzą
elbow	- masz bronie 1-5
bigelbow	- bronie 6-10
updateinvfinal	- więcej amunicji
killallmonsters	- wszyscy wrogowie na etapie idą w piach
kill	- ???
putaway	- ???
destroyents	- ???

Mapy

Wpisz w konsoli: **map xxx** [gdzie xxx - nazwa mapy]. A oto lista:
trs1; trn1; arm1; kos1; kos2; kos3; sib1; sib2; sib3; irq1a; irq1b; irq2a; irq2b; irq3a; irq3b; ger1; ger2; ger3; ger4

Daj mi...

Wpisz: **gimme item_rodzaj_nazwa_przedmiotu**. Zwracam uwagę by pomiędzy "item" a np. "weapon" znajdował się symbol "_" - np. gimme item_weapon_pistol.

BROŃ

weapon_assault_rifle	- karabin maszynowy
weapon_pistol	- pistolet kal. 9mm
weapon_pistol2	- pistolet kal .44 cala
weapon_rocketlauncher	- bazooka
weapon_sniper_rifle	- snajperka
weapon_shotgun	- shotgun

AMUNICJA

ammo_knife	- nóż
ammo_auto	- amunicja do karabinu
ammo_pistol	- pociski 9 mm
ammo_pistol2	- pociski .44 cala
ammo_rocket	- rakiety
ammo_shotgun	- naboje śrutowe do shotguna

EKWIPUNEK

equip_armor	- kamizelka kulodoporna
equip_c4	- C4
equip_flashpack	- granaty świetlne
equip_grenade	- granaty
equip_light_goggles	- noktowizor
equip_claymore	- miny

Szybkie cheaty

Jeśli nudzi się Wam ciągłe otwieranie konsoli, możecie zdefiniować sobie cheaty pod dowolnie wybranymi klawiszami. Jak to zrobić? Wchodzimy do konsoli i wpisujemy:

bind [klawisz] [cheat] [[Enter]]

Dla przykładu: chcąc uzyskać god-mode pod klawiszem G, wpisujemy komendę:

bind g heretic - i naciskamy Enter.

Wychodzimy z konsoli - i sprawdzamy czy naciśnięcie G daje co trzeba. Jeśli nie - spróbujcie tym razem wpisać cheat w cudzysłowie - bind g "heretic".

Star Trek: Armada

Naciśnij **Enter** podczas gry, wpisz:

kobayashimaru	- następna misja
showmethemoney	- więcej kasy
screwyouguysimgoinghome	- lista botów w trybie multiplay
canofwhoopass	- 99 oficerów
imouttastepwithreality	- ???
youstopmecold	- ???
avoidance	- ???

Star Wars: Force Commander

Nieskończone Command Points

Stwórz nowego gracza, nazywając go: **TheGalaxyIsYours**. Teraz podczas gry wystarczy nacisnąć klawisz **M**, by otrzymać 500 command points! Tips można powtarzać dowolną ilość razy. Ps. Najlepiej by gra była w wersji 1.1 lub wyżej - na niższych wersjach mogą być problemy.

Thief 2: The Metal Age

Chces więcej kasy na starcie rozgrywki? Edytuj plik **dark.cfg**. Dodaj linię: **cash_bonus #**. Naturalnie w miejsce **#** wstaw ilość kasy, z jaką chcesz rozpocząć grę.

Thief Gold

Naciśnij **Ctrl+Alt+Shift+End** w czasie gry - skok na następny level

Tzar

Dodatkowe cheaty - różne od tych, które daliśmy w nr 3/2000. Naciśnij **Enter**, wpisz **cheat**, **Enter**!
hmprettypleasewithsugarontop - aktywizuje cheaty. Wpisz go by inne chciały działać!

HMGOD	- godmode dla wybranej jedostki
HMTIMER	- pokazuje licznik czasu [timer]
HMUSURP	- tracisz kontrolę nad niektórymi budowlami
HMNOTECH	- łatwiejsze upgrafgy budowli i jednostek
HMSPAWN xxx	- dostajesz jednostkę o nazwie **xxx**
HMNOPOP	- limit populacji podniesiony do 100

Urban Operations

Naciśnij **Enter**, by wywołać okno komunikacyjne i wpisz:

teamgod	- God Mode dla drużyny
avatargod	- God Mode dla danego policjanta
stumpy	- brak Limbs Mode
Dumb Terrorists	- głupi terroryści
5fingerdiscount	- wszystkie przedmioty (?)
bignoggin	- Big Head Mode
meganoggin	- Mega Head Mode
clodhopper	- Clodhopper Mode
1-900	- ciężki oddech
turnpunchkick	- Side Scroller(2D) Mode
theshadowknows	- niewidzialność dla danego policjanta
teamshadow	- niewidzialność dla zespołu
wounddeath	- ???
silentbutdeadly	- Fart Mode
fastactionresponseteam	- ???
monocle	- Monocle Mode

W czasie gry naciśnij:

F7	włącza turbo mode
F8	wyłącz turbo mode
F10	wchodzisz w Debug Mode.

W trybie debug mode naciśnij:

A	- AI On/Off
F10	- wychodzisz z Debug Mode
F12	- skok o level
F7	- giniesz

NIEZWYKŁA GRA PRZYGODOWA OSADZONA W ZAGINIONYM ŚWIECIE AZTEKÓW

ROZWIĄŻ ZAGADKĘ ZAGŁADY AZTECKIEJ CYWILIZACJI. UCHROŃ SIEBIE I MIESZKAŃCÓW ZŁOTEGO MIASTA PRZED NADCHODZĄCĄ ZAGŁADĄ.

CENA **79** ZŁOTYCH

AZTEC

Rok 1517, Mexico-Tenochtitlan, stolica Imperium Azteków. Wcielasz się w młodego myśliwego, który prowadzi szczęśliwe i spokojne życie. Podczas polowania zostajesz świadkiem morderstwa. Umierający dostojnik zdradza Ci tajemnicę, która nie była przeznaczona dla Ciebie, a jej poznanie nieodwracalnie odmienia Twoje życie. Stajesz się ofiarą, na którą polują potężni spiskowcy. Twoje życie zamienia się w koszmar i nieustającą walkę o przetrwanie...

Od pewnego czasu Aztekowie zapadają na dziwną chorobę wobec której medycy wciąż są bezsilni. Wiesz, że to co się dzieje ma ścisły związek z morderstwem, którego byłeś świadkiem. Jednak czy będziesz wiedział jak skorzystać z poznanej tajemnicy ? Musisz strzec się, bo zło czai się ze wszystkich stron, a Tobie nie pozostało dużo czasu. Pamiętaj musisz zdemaskować zdrajców nie dając się przez nich osaczyć.

Na Twoich barkach spoczywa los całego świata Azteków. Tylko Ty możesz uratować swój lud !



France Telecom Multimedia



- 3 Tryby gry: Przygoda - Eksploracja - Encyklopedia
- Zagadki wymagające umiejętności logicznego myślenia i działania
- Niesamowita, trójwymiarowa rekonstrukcja świata Azteków
- W najtrudniejszych momentach możliwość skorzystania z trybu wspomagania "omni-present".
- Wszystkie informacje historyczne zweryfikowane przez ekspertów o międzynarodowej sławie.
- Dzięki "Kronice" będziesz mógł śledzić wszystkie wydarzenia, które miały wpływ na rozwój akcji
- Interaktywna mapa pozwoli Ci sprawdzić swoje położenie oraz poruszać się pomiędzy głównymi lokacjami

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce

CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

JUŻ W MAJU...

WEHIKUŁ CZASU

Adaptacja klasycznej powieści G. H. Wellsa. Jesteś młodym naukowcem eksperementującym z maszyną czasu. W wyniku pomyłki zostajesz przeniesiony do obcych Ci czasów i miejsc. Rozpoczynasz fascynującą podróż przez czas i przestrzeń...



Sprzedaż wysyłkowa: Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt: tel.: (0-22) 519 69 19, Wirtualny Świat: (0-22) 519 69 69; **Sklepy firmowe CD Projekt:** Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17; Radom pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19; Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; **Biuro handlowe:** Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00